

專題特集

小島秀夫/稻船敬二/宮本茂/中裕司

四大日本遊戲創作人特別對談！

戦うために生きるのか、生きるために戦うのか。

4000年後の世界で、僕たちは生きていく理由を見つけた。

PS2首套科幻超大作完全攻略

XENOSAGA EPISODE I

～力之意志～

銷售情況、玩家反應

XBOX日本發售日直擊報導

街機界今後何去何從？

AOU EXPO 2001專輯

GBA兩大超期待RPG作品速報

FIRE EMBLEM外傳～封印之劍～

SHINING SOUL

其他強勁攻略陣容

JET SET RADIO FUTURE

DEAD OR ALIVE 3

GRANDIA XTREME

MAXIMO

VIRTUA FIGHTER 4



古龍群俠傳網路版

比官方攻略本更詳盡的任務攻略開始連載！

全地圖怪物分佈圖，親力親為，絕對獨家！

Dark Age Of Camelot

Gawaine Albion 屠龍大會現場報導

MAGIC The Gathering

卡Game王者登陸網絡遊戲！

新作大放送：

Navy Field / 白夜 / 孔雀王

本期優惠

遊網誌獨家送出

綠茵場主辦「馬場新FUN遊」套票
網絡王國現金券及網絡天下優惠券
總值超過

HK$146~!



ISSUE 24
08MARCH . 2002
HK$10

網絡遊戲非靈丹妙藥

TEXT：寒武紀

世嘉被淘汰之後，取而代之的是微軟。不過，有一個更基本的問題還有待解答的，是遊戲機市場是否真正有能力完全消化全部的次世代主機。

減價戰在所難免

我們都知道，主機生廠商的命脈完全依賴於旗下主機的數目，其目標亦只有一個，便是盡量將最多數目的主機推出市面，只能多、不能少。按PS2的2500萬部、GC的1200萬部、以及剛剛推出的Xbox計算，2002年全球次世代遊戲主機的總數估計會超過5000萬部，但假如按照一些預測數字計算，全年市場的消化率只有約4000萬部左右，消化率不足引起存貨問題，生廠商唯一的選擇便是減價促銷。

其中尤以日本的軟硬件生廠商所面對挑戰更為險峻困境。2001年日本電視遊戲軟件的銷量，與過去的高峰期相比，已下跌了超過兩成，像《Metal Gear Solid 2》及《Virtual Fighter 4》等高質素、但以高用量玩家為銷售對象的遊戲作品，亦沒有預期中暢銷，而像《鬼武者》在內容以至宣傳策略上較大眾化的作品則成為了暢銷作品。另外，去年12月份聖誕檔期間的最暢銷遊戲作品是80年代遊戲《Dragon Quest IV》的PS復活版。種種因素似乎印證了，今天的遊戲市場仍然是以十多年前的玩家為主，期間並沒有太多新用家走進這個遊戲世界。舊用家加上低用量用家，便成為了支撐現時遊戲市場的核心，遊戲界似乎仍未能激活10歲後半至20歲前半的潛在玩家市場。

情況對於三間廠商當然有一定的影響，但作為新力軍的微軟所受的影響顯然最大。而微軟的唯一選擇並不是搶走PS2的用戶，而是正視市場狹窄的問題，採取能夠激活並擴展整個遊戲市場的策略，否則的話，Xbox要在日本市場佔一席位幾乎完全沒有可能。

網絡遊戲難打破困局

微軟認為答案在於發展寬頻網絡遊戲。不過，對於網絡電視遊戲的推出是否真正能夠開拓一個新市場、吸引新的玩家，以現時的情況而言，答案是否定的。現時的網絡遊戲用戶大部份只是屬於少數的核心玩家，這些玩家在全球的人數可能只有100至200萬人左右。

雖然有人將現時網絡遊戲的未普及化歸咎於基設發展的未成熟，但我們卻認為這並不是最重要的理由，問題的核心仍然是遊戲的性質本身，網絡遊戲是一個獨特的世界，玩者的對手不是機械而是真正的人類，但假如玩者之間沒有共通的價值觀的話，便會大大減低遊戲的樂趣，並成為吸納新玩家的障礙。只有遊戲製作人成功開發出能夠吸引一般普羅大眾的遊戲作品，真正的網絡遊戲時代才能夠出現。

無論如何，假如微軟認定網絡遊戲是Xbox的皇牌的話，重要的便不是今天Xbox的出貨數量，而是Xbox 在消費者心目中的形象。今後一旦寬頻網絡成為了理所當然的東西之後，讓消費者能夠有一種『Xbox=網絡遊戲』的期待感才是至為重要。







CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.029
2002年3月6日
隔週三推出
每本港幣25元

must read

VOL.029
volume.029.6.3.2002

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES









DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

PlayStation 2

PlayStation

Dreamcast

GAMECUBE

XBOX

GAME BOY ADVANCE

GAME PLAYERS

出版：Gameplayers.com Ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈十四樓1401室
電話：2380-2223 傳真：2866-6783

總編輯Chief editor／
時雨〉ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉ronald@gameplayers.com.hk
赤目黑龍〉bd@gameplayers.com.hk
春日恭介〉henry2000@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
AINHO〉ainho@gameplayers.com.hk
KACHUN〉kachun@gameplayers.com.hk
Sugi〉sugihara@gameplayers.com.hk、馬高〉
排版Artist／
峰、小云、Andy、Jeff@Winsy、Rocky、James、JoJoCAT
封面Cover design／
峰
電子書版本／
子濃
市務經理Market executive／
Christine Lam (9329-3998)

電腦分色／RED STAR Production Graphic co.／EPS Production
印刷／合時印刷有限公司
發行／德強記書報社 地址：九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話：2720-8888

日本XBOX發售

蓋茨：「開闢網絡時代的遊戲！」

「開闢高速網絡時代遊戲的新世界、首批準備推出25萬部」── 這是2月21日，到日本出席東京涉谷記者會時，微軟總裁蓋茨就有關XBOX性能及發展計劃的簡單說明；亦是公司繼進軍美國之後、登陸第二個遊戲主機市場的鼓舞表現。

XBOX擁有比PS2更強的畫像及音響性能，裝備有8GB硬碟、標準寬頻連接機能。去年11年在北美正式發售，僅兩月間已推出達150萬部；配合推出數字超越100萬套的「百萬大作」等，可見XBOX的發售可算開展得頗為順利。

相對於美國，XBOX推出在日本所造成的刺烈氣氛則可算是極為有限。與主機同日發售的遊戲共有12個，但在當地可稱具備「人氣」、足可幫助主機銷售的作品，則只會主機推出後「陸續推出」。網絡服務方面，預定要到今年秋季才在日本推出；而有關網絡連接費用、提供甚麼樣的網絡遊戲等則仍未清楚。據2月2日在當地開始接受預訂的遊戲零售商LAOX的資料，首日只收到約700部預訂，至於另一遊戲零售商SOFMAP，至2月4日上午為止，則收到約2000部預訂。據當地某大家電批發零售商所講，「消費者仍觀望著情況的發展」。





◆ 在涉谷一帶到處可以看到XBOX的宣傳廣告



◆ 希望第一時間購買XBOX的玩家在正式發售前30分鐘排隊等候



不過，微軟方面是以「爭逐家庭用寬頻連接的主角寶座」〔XBOX最高負責人ROBERT BACH〕作為XBOX在日本的戰略的。公司雖然以旗下操作系統軟件「WINDOWS」控制了個人電腦的世界市場，但對於今後家庭內的網絡終端，則認為電視的影響力將會抬頭。電視與XBOX的組合，將是公司對在「後個人電腦時代」業務發展的描繪。

日本方面，使用非同步數位用戶專線〔ADSL〕等的寬頻用戶數目正急速上升，至本年春季將達到350萬戶。微軟要試驗她的網絡戰略，在寬頻普及程度比美國更優勝的日本市場進行，自然是最適合不過。

以PS2迎擊的SCEI，亦有同樣的遊戲主機網絡計劃在進行當中；圍繞寬頻連接終端地位的問題，已變成了美日遊戲主機間的真面衝突。

遊戲主機XBOX登陸日本 蓋茨親手將貨品交到顧客手中

2月22日，微軟新型家用遊戲主機XBOX在日本推出發售。當日，在東京涉谷的零售店外共聚集了超過400人，而身在日本蓋茨總裁更親手將XBOX交到首位顧客手中。

在零售店外跟群眾打招呼時，蓋茨表示主機已「內置硬碟及寬頻連接機能，XBOX將牽起家庭娛樂的革命」，表明了公司及其本人對產品服務的決心。繼去年11月在北美發售以後，與包括SONY〔SCEI〕PS2等主機的激戰將在日本正式展開。



◆微軟總裁蓋茨將第一部XBOX交給一位玩家

在發售前一晚七時起便開始通宵輪候、排於隊列首位的22歲橫濱市男學生表示：「期待著今後推出的網絡遊戲」。



XBOX在當地的售價為34800日圓，首批出貨量超過25萬部；遊戲方面除微軟以外，更有包括來自SEGA、TECMO、KONAMI等開發商的12款遊戲同時推出發售。每套售價則在6800日圓左右。

◆ 位於日本秋葉原的LAOX內的XBOX專櫃

蓋茨總裁一聲令下...... 微軟XBOX悄悄地登陸日本

微軟為爭逐家庭用娛樂市場而開發的家用遊戲主機XBOX，於2月下旬已在日本市場正式發售了。由於在發售當日，在東京涉谷的遊戲店外，會舉行由公司總裁蓋茨親手將貨品交到顧客手上的儀式，故除了打算買機的顧客以外，於發售時間2月22日上午7時，在秋葉原各間遊戲店門前，均聚集了數十名記者和看熱鬧的人潮。與前年PS2發售時即日沽清情況比較，今次XBOX推出似乎是仍是平靜了一點。

工務纏身的蓋茨總裁，連同今次的XBOX發售在內，已經是今年內第三次到日本去了。發售日前在東京涉谷舉行的記者會上，他亦強烈推介了XBOX擁有比其他機種壓倒性的圖像、音效、以至網絡等機能。而在發售當日清晨，蓋茨就站在遊戲店前，親手將產品交到最先的顧客手上。

可是，就事前宣傳的普及性，與發售時在日本全國引起哄動的DC、或SONY〔SCEI〕的PS2比較，在用家間的印象就似乎較為薄弱了。連同包括任天堂GC在內、多部次世代家用主機的推出潮，已令到用家心理上產生飽膩感。遊戲軟件相繼推出，並一開始便打出具體的網絡戰略，可是，對此抱觀態度的用家為數其實並不少。

微軟預定於今後數個月內，「公佈以遊戲為中心的網絡戰略」〔大浦博久常務〕，而由微軟本身及多家遊戲大廠開發，對應是項服務的軟件亦會相繼投入，屆時相信可以推動主機的銷售。至於能否與SCEI及任天堂競爭、形成三足鼎立局面的問題；當上述戰略完全推出時，這種情況相信便會出現。

XBOX發售首三天銷量12萬 勝DREAMCAST/SATURN/PLAYSTATION

據微軟方面表示，今次首批推出的Xbox主機總數一共有25萬部，首三天的銷量達12萬4千部，而同日推出的12款遊戲作作品之中，總銷量亦達16萬款，其中以《Dead or Alive 3》最為暢銷(參看表一)。

雖然就這些數字看，Xbox推出初期的軟硬件銷量遠遠不及PS2或GC，但與世嘉DC以至上一代遊戲主機PS、Saturn相比，成績則仍算理想(參看表二)。事實上，有分析認為，雖然Xbox推出首三天只售出12.4萬部，但絕並不代表Xbox不受日本消費者的歡迎，原因是現時日本正處於經濟不景氣的高峰期，而二月份亦不是任何的銷售旺季，初期銷量並不能全面反映Xbox的潛力。不過，無論如何，一般相信，缺乏獨家、具號召力的遊戲作品仍然是Xbox的致命傷。



◆《Dead or Alive 3》是12月同日推出遊戲中最暢銷的作品

XBOX遊戲首周銷量

位置	遊戲名稱	開發商	銷量
1	Dead or Alive 3	Tecmo	73,604
2	幻魔鬼武者	Capcom	19,600
3	Project Gotham: World Street Racer	Microsoft	15,925
4	Jet Set Radio Future	Sega	9,800
5	Double Steal	Bunkasha Games	8,575
6	老鼠 Mix	Microsoft	8,575
7	Air Force Delta II	Konami	7,350
8	信長之野望 嵐世紀	Koei	6,125
9	天空 ~ Freestyle SnowBoarding	Microsoft	4,900
10	Silent Hill 2 最期之詩	Konami	3,675
11	Hyper Sport 2002 Winter	Konami	1,225
12	ESPN Winter X Game Snowboarding 2002	Konami	613
總數			159,967

各主機發售初期銷量資料

機種	SEGA SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64	DREAMCAST	PLAYSTATION2	GAMECUBE	XBOX
發售日	94年11月22日	94年12月3日	96年6月23日	98年11月28日	00年3月4日	01年9月13日	02年2月22日
價格(日圓)	44,800	39,800	25,000	29,800	39,800	25,000	34,800
首周銷量	100,650	106,900	308,288	119,996	681,855	174,856	123,334
同日發售遊戲數目	5款	8款	3款	4款	10款	3款	12款
首周軟件銷量	118,850	157,614	356,910	157,300	585,109	178,352	159,967
軟件平均購入率	1.18	1.47	1.16	1.31	0.86	1.02	1.29

勝敗分岐點：每月售100萬部

蓋茨在出展Xbox發售儀式時曾表示，微軟的目標是在本年六月前推出450至600萬部Xbox主機，亦即微軟至少需要每月售出110萬部以上，才能夠達到目標。一位分析員亦相信，微軟需要每月推出約100萬部，才有可能在日本建立Xbox的勢力，他指出:「一部新主機推出之後，生廠商每月至少要維持50萬部的出貨量，假如數字在此之下的話，最終只會被淘汰。因為生廠商不能通過大量生產來 控製成本，亦不能再吸引軟件商為主機開發遊戲。Xbox的勝敗分岐點會在Xbox是否能夠維持每月100萬部的出貨量。」

傳媒採訪被拒起風波

不過，Xbox發售當日亦曾發生過一些不愉快時件。據日本方面的傳媒報導，當2月22日上午七時的Xbox正式發售時間來臨之際，當時東京涉谷區部份商號門外最多曾有超過500人在排隊等候買機。同時亦有大量傳聞到場採訪，但事後部份傳媒工作者投訴被阻止進行採訪活動，又指微軟方面:「已事先選定一些具影響力的傳媒機構。」甚至有傳媒表示:「這是遊戲界首次出現的狀況，微軟對待傳媒方法是另人難以致信的。」

事源當天有關蓋茨會前往涉谷主持發售儀式的安排，於當天臨時向有關的傳媒公佈會於6時20分舉行發售儀式而且每間採訪團體機只容許最多兩人到場採訪，並需要事先登記，但有部份較小型的傳媒機構則未有獲得邀請出席宣傳活動，但當他們得到消息並到場採訪時即遭拒絕，並引起在場記者的不滿。

分析預期減價戰即將爆發

雖然Xbox在日本推出後表現只屬一般，但在微軟的根據地美國，Xbox的銷量亦算理想，因此，許多分析家認為，2002年作為最關鍵性的一年，三間次世代主機的生廠商為了爭取最多的市場，很可能在本年內將其主機減價促銷，減幅甚至高達原價的三份之一。

市場調查公司Gartner的分析員P.J. McNealy表示:「我認為極有可能在2002年內，各部主機將會大幅降價，這是遊戲工業裡的既有歷史模式。」軟件商Activision總裁Bobby Kotick認為，減價行動很可能出現於秋季。另外甚至有業界人士認為，主機廠商會把握即將於5月舉行的E3 (Electronic Entertainment Expo)遊戲展上公佈其減價方案。而另一間軟件商THQ總裁Brian Farrell則估計，主機售價的減幅將達原售價的三份之一。

新力將帶頭減價

隨著生產技術的成熟以及組件價格的下降，一部遊戲主機的生產成本會在主機推出後不斷下降，雖然一般估計微軟仍需要以蝕本價出售其造價可能達400美元(約$3,400港元)的Xbox，但早於兩年前推出的PS2，其生產成本已經大幅下降，因此，業界人士預計新力將會帶頭將減價。一位分析員指出:「新力暗示他們已成功將PS2主機的成本控製於售價之下，所以他們有更佳的條件降低PS2售價。」

XBOX主機設計出現問題

碟盤可損壞DVD/CD軟件

另外，對於有用家投訴在Xbox上使用DVD/CD軟件之後，軟件外圍出現輕微刮痕的情況，微軟於3月7日正式宣佈將會提供免費修理或更換服務。

事情曝光之後，微軟曾發表公佈，指花痕是由於軟件與碟盤之間的摩擦產生的自然現象，一般不會影響軟件的正常運作，但同時又表示:「假如情況嚴重並導致軟件無法在主機上正常運作，微軟會根據品質保證規等為玩者提高修理或更換服務。」不過，其後微軟的有關技術人員亦證實，出現刮痕的原因是Xbox主機的碟盤設計出現問題。

截至3月7日，有接近590人因為上述問題以看微軟的客戶服務部尋求協助。美版Xbox於去年11月推出，一直沒有出現有關的報導，但美國的微軟總部亦承認收到類似的投訴個案，並已向有關人士提供修理服務。

零售商暫停出售XBOX

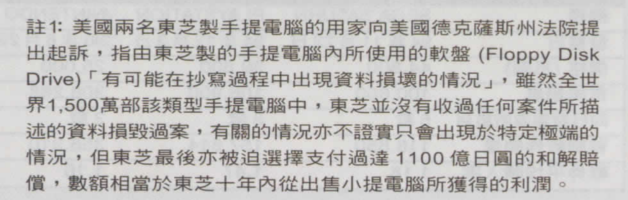
另外，事件亦影響到零售商出售Xbox的情況。3月7日微軟作出有關的公佈之後，3月8日日本大型家電零售商Laox宣佈將會暫時停止全國屬下連鎖店的Xbox出售服務，各間連鎖店的舖面均貼上的告示「為了向顧客提供可信賴的商品，本公司將會暫時停止Xbox的出售服務。」

業內人士:「難以致信」

對於引起今次Xbox主機事件問題的原因，業內人士有什麼意見？擔一位曾經在東芝工作的技術人士向傳媒表示「今次事件令我想起1999年美國發生一次有關手提電腦軟盤的訴訟(註1)。雖然沒有任何一宗個案，但東芝卻需要賠償1100億日圓的巨額金錢。相反，關於今次事年，已經有實際的個案發生，而一間以訴訟大國——美國作為基地的公司又作出一連串的補救行動，我對此感到非常敬訝。」

另一位熟悉DVD技術的人士指出:「DVD是一種高密度記錄媒體，少許的抓痕都可破壞資料，對於DVD播放器生廠商而言，檢查碟盤不會在DVD轉動時因為摩擦被刮花是至為重要的。今次的事件是頗為令人難以致信的，即使是委託廠商負責生產工作，大多會成立的品質檢證隊伍。從這個意義下，今次關於Xbox主機的事件明顯是像微軟般缺乏硬件生產經驗的公司所犯的錯誤。」





但無論如何，即使不是所有Xbox都會對DVD/CD造成傷害，但打算購買Xbox的用家可能會因此而放棄購買主機，微軟必需要盡早究明原因並推出「安全」的Xbox，並重新爭取用家的信任。

註1: 美國兩名東芝製手提電腦的用家向美國德克薩斯州法院提出起訴，指由東芝製的手提電腦內所使用的軟盤 (Floppy Disk Drive)「有可能在抄寫過程中出現資料損壞的情況」，雖然全世界1,500萬部該類型手提電腦中，東芝並沒有收過任何案件所描述的資料損毀過案，有關的情況亦不證實只會出現於特定極端的情況，但東芝最後亦被迫選擇支付過達1100億日圓的和解賠償，數額相當於東芝十年內從出售小提電腦所獲得的利潤。

分析家評XBOX發售日成敗

各界均非常關注Xbox在日本推出後的發展情況，但對於Xbox的表現是好是壞，業界則有不同的意見。以下是日本Morgan Stanley的分析員山品俊二所作的分析。

XBOX登陸失敗

——你對於Xbox發售初期的表現有什麼評價?

「一部主機的發售日對其日後是否能夠順利發展非常重要。假如單從日本市場看的話，Xbox今次在日本推出可以說是失敗的。微軟在發售當日只推出25萬部主機，本身已經是一個非常少的數目。微軟可能是希望透過減少首批出貨量增加出現缺貨的可能性，並藉此收宣傳之效。可惜，首三天總共售出的Xbox數目只有12萬部。」

——你認為失敗的原因是什麼?

「第一，當然是太遲推出，大部份玩家已經擁有PS2或GC，而且微軟錯過聖誕檔期亦是另一個失敗主因。第二點是缺乏遊戲軟件，雖然遊戲的種類充足，但沒有真正能夠帶動主機銷量的遊戲，把《Dead or Alive 3》作為主打遊戲顯然並不足夠。假如微軟有意的話，可以透過向開發商提供開發資金支助，或將降低向軟件商徵收的版權費用，都有助增加軟件商為Xbox開發遊戲的意欲。微軟並不是沒有更加有效的策略可以採用的。我們亦可以看到微軟有作出這方面的嘗試，但這些支助相比起PS2所擁有的龐大市場，後者自然更加吸引。日本軟件商一直只是與日本企業打交道，而今次他們面對的是一部美國主機，他們抱保留態度是理所當然的。」

——你認為微軟的目標是什麼?

「與其說是賺錢，我認為微軟最終的目標是要在寬頻時代真正來臨之後，把Xbox轉變為將資訊進帶進電視機裡，並開拓一個新的商機。

——不過微軟亦曾否認現時有這樣的計劃。

「這是因為假如微軟直說她的這種企圖的話，反而會使自已站於不利位置。一旦發展出機頂盒(讓電視可以使用互聯網服務的裝置)的市場共同規格，便將會陸續有硬件生產商加入競爭，各廠商之間亦會結成聯盟勢力，微軟亦是看準這個市場，否敗的話，參入遊戲市場便變得沒意義。硬件生廠是一項高風險高回報的業務，微軟現時處於的是風險比回報更高的狀態，微軟要硬闖遊戲界，自然不是單單著眼於遊戲。」

二十年發展期終結 遊戲市場進入飽和狀態

——你認為微軟參入遊戲場會不會擴大整個遊戲市場?

「除了歐洲區的遊戲市場仍然可以保持穩定的增長之外，其他地區均已經進入飽和階段了。雖然預計一直到2005年3月，次世代主機的用家數目仍然會繼續增加，但遊戲市場過去二十年的成長期經已過去，並轉向平穩發展。雖然我們從去年的數字仍然可以看到美國遊戲市場仍然繼續增長，但實際上美國市場亦已進入飽和期，其中的根據在，雖然於去年遊戲主機在美國家庭的普及率由於面對著PC遊戲的競爭比日本的75%為低，但仍保持有50%以上的普及率。」

——遊戲機佔有率會不會有什麼變動

「新力PS2的首席位置將不會受到動搖。全球主機數已達2700萬部的PS2擁有很大的先行優勢，即使今後亦能夠穩握50%的佔有率，軟件商亦可以安心為這個龐大市場開發遊戲。另一方面，由於任天堂的GC在銷售對像上沒有與PS2衝突，加上與N64相比，GC將會有較充實的遊戲支持，而且任天堂將GC的用家類別由小孩子擴展至較高年齡層的努力已收到初步成效，估計GC仍可以擁有約30%的市場佔有率。至於Xbox，由於其銷售對像與PS2重疊，估計只能獲得餘下約15%的市場，因為會同時購買PS2以及Xbox的核心玩家只限於少數。不過，由於Xbox在美國推出後反應理想，假如能夠維持現時的勢頭，Xbox仍會獲得一定的成功，不過在日本，情況即非常困難。」

——對軟件商的影響?

「對於軟件商而言，假如只將資源放在特定一部主機上，風險亦變得較高，因此多平台戰略的傾向已變得非常明顯，尤其是近期同一款遊戲同時在不同主機上推出的例子亦不少，像Square般完全專注於PS2只屬於例外。主機的競爭越激烈，對於軟件商而言亦越有利，主機的受歡迎程度全賴於遊戲，主機廠商為了爭取更多優質遊戲，會提供例如較低的版權費、提供廣告費、開發費支助等。而且，今次PS2的對手不再是屢戰屢敗的世嘉，而是不會輕易投降的微軟，三間公司的競爭將會長時間持續下去。」

情況比DREAMCAST更惡劣

——Xbox採用Windows技術開發而成，你認為對於一直沒有遊戲製作經驗，或是只開發PC遊戲的廠商有沒有吸引力。

——與Capcom、Konami、世嘉這些大廠相比，PC遊戲開發商在日本市場影響力不大，PC遊戲一般只是少數機迷的玩兒。一部電視遊戲機假如只對這些少數玩家有吸引力的話，最終自會導致失敗。不過，考慮現時日本的情況，我不認為Xbox可以普及致一般的消費者，情況可能比世嘉的DC更惡劣。」

新力高層談XBOX



另一方面，新力廣報部長福永憲一談及了他對Xbox的看法。

——你們對於Xbox的推銷策略有什麼意見?

福永憲一：當Xbox在美國推出的時候，不但只Xbox，我們的PS2以至任天堂的GC都有比原初預測更佳的銷售成績。我感覺到遊戲人口的數目有增長的趨勢。不過，最重要的是如何維持這個勢頭。重要的是我們必需認識到主機性能並不是保證銷量的皇牌，怎樣回應玩家對娛樂的訴求才是重點。你可以與PS2推出初期的情相比，許多人對它給予酷評說:「根本沒有能發揮真正PS2機能的遊戲。」但是PS2主機卻有很好的銷量。我們亦不相信開發人員可以簡單地製作出真正屬於PS2的遊戲，於是我們便想出了令PS2兼容PS遊戲軟件、DVD播放機能兩個策略，正是這些策略對用家有「娛樂」的吸引力，PS2才會有這樣佳的銷量。

多功能反對XBOX不利

——Xbox配備網絡、硬碟等裝置等成為了日後推出網絡遊戲的基石，你認為Xbox的發展潛力有多大?

福永憲一：將所有功能集合在一部主機上，對於未來發展而言是不利的。我們將於4月推出的PS2網絡裝置，去年我們與各大網絡供應商已為PS2網絡定下了基礎。我們會配合合作伙伴的策略並推出售賣、出租PS2網絡設備的服務。

——Xbox是基於採用Windows系列的PC而開發的主機，與採用獨自規格的PS2相比，在開發難度上明顯較低，你們有沒有什麼策略?

福永憲一：PS2推出初期，開發人員的確要面對一定的問題，但兩年之後的今天，許多開發商已經掌握了所需的技術，今天問題而不存在。假如遊戲開發是花時間的話，那是製作人對遊戲的追求並不妥協的原故。而且我們提供的開發工具亦同時配備所需的開發程式庫。

HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 鬼武者 2
行版 $310
● PS2 ● CAPCOM ● ACT ● 6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日



NO. 2 XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~
行版 Premium box$745
● PS2 ● NAMCO ● RPG ● Premium box 12800 日圓● 2002 年 2 月 28 日



NO. 3 DEAD OF ALIVE 3
$368
● Xbox ● TEMCO ● FIG ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 22 日

NO. 4 JET SET RADIO FUTURE
● Xbox ● SEGA ● ACT ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 22 日 $368

NO.5 創造職業球會 2002
● PS2 ● SEGA ● SLG ● 6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日 日版 $368

NO.6 DOUBLE S.T.E.A.L
● Xbox ● BUNKASHA GAMES ● RAC ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 22 日 $368

NO.7 幻魔鬼武者
● Xbox ● CAPCOM ● ACT ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 22 日 $368

NO.8 GRANDIA 2
● PS2 ● ENIX ● RPG ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 21 日 行版 $376

NO.9 VIRTUA FIGHTER 4
● PS2 ● SEGA ● FIG ● 6800 日圓● 2002 年 1 月 31 日 行版 $298

NO.10 SPACE CHANNEL 5 Part 2
● PS2 ● SEGA ● ETC ● 5800 日圓● 2002 年 2 月 14 日 日版 $320

JP RANKING 日本銷售榜

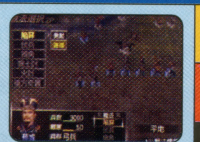
DREAM RANKING >>



NO. 1 DEAD OF ALIVE 3
本週銷量：73604
累積銷量：73604
● Xbox ● TEMCO ● FIG ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 22 日



NO. 2 動物番長
本週銷量：51260
累積銷量：51260
● GC ● Nintendo ● ACT ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 21 日



NO. 3 三國志戰記
本週銷量：27669
累積銷量：93276
● PS2 ● KOEI ● SLG ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 14 日

NO. 4 GRANDIA 2
● PS2 ● ENIX ● RPG ● 6800 日圓● 2002 年 2 月 21 日本週銷量：27030 累積銷量：27030

NO.5 侍～ SAMURAI
●PS2●ACQUIRE●AVG●6800 日圓●2002 年 2 月 7 日 本週銷量：24446 累積銷量：146710

NO.6 幻魔鬼武者
●Xbox●CAPCOM●ACT●6800 日圓●2002 年 2 月 22 日 本週銷量：19600 累積銷量：19600

NO.7 VIRTUA FIGHTER 4
●PS2●SEGA●FIG●6800 日圓●2002 年 1 月 31 日 本週銷量：17723 累積銷量：470475

NO.8 Project Gotham : World Street Racer
●Xbox●Microsoft●RAC●6800 日圓●2002 年 2 月 22 日本週銷量：15925 累積銷量：15925

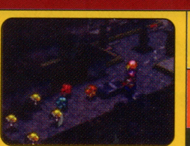
NO.9 FINAL FANTASY X International
●PS2●SQUARE●RPG●7800 日圓●2002 年 1 月 31 日 本週銷量：12474 累積銷量：172679

NO.10 動物之森＋
●GC●任天堂●ETC●6800 日圓●2001 年 12 月 14 日 本週銷量：12027 累積銷量：359048



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

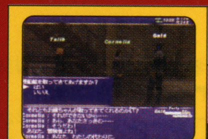
DREAM RANKING >>



NO. 1 超級機械人大戰IMPACT
雙週票數：18
累積票數：18
● PS2 ● BANPRESTO ● SLG ● 7980 日圓● 2002 年 3 月 28 日



NO. 2 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
雙週票數：10
累積票數：20
● DC ● SEGA ● AVG ● 6800 日圓(初回限定版 8800 日圓)● 2002 年 3 月 21 日



NO. 3 FINAL FANTASY XI Online
雙週票數：8
累積票數：80
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 7800 日圓● 2002 年 5 月 16 日

NO.4 KINGDOM HEARTS
●PS2●SQUARE●RPG●6800 日圓●2002 年 3 月 28 日 雙週票數：4 累積票數：14

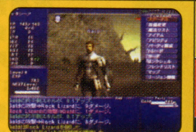
NO.5 Star Ocean 3 Till The End of Time
● PS2 ● ENIX ● RPG ●價格未定●發售日未定 雙週票數：2 累積票數：12

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
3085 票
● DC ● SEGA ● AVG ● 6800 日圓(初回限定版 8800 日圓)● 2002 年 3 月 21 日



NO. 2 FINAL FANTASY XI Online
2917 票
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 7800 日圓● 2002 年 5 月 16 日



NO. 3 鬼武者 2
2618 票
● PS2 ● CAPCOM ● ACT ● 6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日

NO.4 KINGDOM HEARTS
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 6800 日圓● 2002 年 3 月 28 日 2480 票

NO.5 超級機械人大戰IMPACT
● PS2 ● BANPRESTO ● SLG ● 7980 日圓● 2002 年 3 月 28 日 2337 票







齊投票・齊參與！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港皇后大道東80號 堅雄商業大廈1401室」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

GPM 超值精選推介！

《VIRTUA FIGHTER 4》



有最強3D格鬥遊戲美譽之稱的《VF4》，其家用版出貨量多達50萬之多，可是到現時為止銷量只有47萬套，來價方面因此而降低不少，現在最新一批行版的售價只是$298；若然對此作有興趣的朋友，絕對是入貨最佳的良機！

最近業界的焦點，當然是日本版 Xbox 的發售；由於各界大篇幅的報導，所以這裡撇開不談外界對她的反應和銷售情況，要說的是各主機春季新作攻勢。一踏入3月，PS2已毫不客氣地捷足先登，CAPCOM 的大作《鬼武者 2》水貨早於 1 號經已到港，比原本推出時間早六日之多，而行貨亦於本星期一發售，銷售反應相當理想，而緊接而來的還有月中的《WILD ARMS 3》和月尾的《機戰 IMPACT》，其氣勢可謂犀不可擋，相比 GC 和 DC 在這個月有睇頭的作品，分別只得重新製作的《BIO HAZARD》和《櫻大戰 4》，就顯得有點失色了。(AINHO)

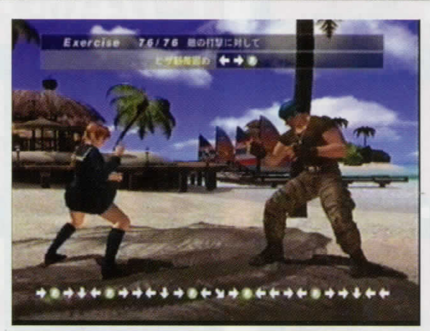
* 日本銷售榜資料來源(2/18-24)：www.dengekionline.com
* 由於本地價錢十分浮動，故資料的提供只作參考之用，不能作實



Dead of Alive 3

Xbox/FIG/Temco/6800 日圓

AINHO




自第二集家用版的推出才令這系列為人所識的3D格鬥作品。猶記得當時的第二集在街機上時受人冷落，有人玩時也不會有旁觀者圍觀。老實說，到今時今日DOA之所以大受歡迎，成功的地方並不是格鬥對戰的部份，而是遊戲中的女角們，設計者將她們設計得相當有身材和一大堆性感魅力非常的服飾，很多玩家都認為單看這此已值回票價，而這次「3」由於機能上的增強，使她們表現得更為細緻，若然沒有這些女角為賣點，敢肯定這系列會難成大HIT之作；來到今集的熱門話題，已變得是如何儲齊隱藏服飾，很少人會交流對戰上的心得，而當中要得到隱藏服飾的方法之一，竟是以RANDOM的方式來出現，有可能一整天只得二、三件，亦有可能全無收獲，全靠閣下的運氣如何，這個要素可說是非常沒有意義……

雖然現在有不少DOA 2、3的玩家，但與VF3、4相比真正領會遊戲的人卻是非常少，他們只是玩幾下、看看畫面有幾美麗後便將遊戲放埋一邊；雖則很多人也認為今集只是得個靚字，但我就否認這個講法。今次所收錄的角色比上集加了四個之多，舊有角色的招技部份也有改動和增加，而戰鬥場地數量方面也加多了不少和製作得更為細緻，要熟習全部角色的招式、特性、去發掘出連續技一定要非花很多時間不可。至於操作方面，雖然Xbox手掣的手感非常不錯，但用在格鬥遊戲上難以輸入準確的指令，尤其是以Analog控捍來玩出現問題更為甚，相信使用Stick來玩會好好多。

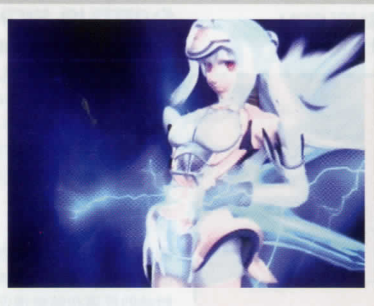
最後的要說說故事Mode的最後Boss，與上集的萬骨坊同樣要用「屈招」的方法才可將他擊倒，這一點覺得完全沒有意義，要用真正實力不說不行，但就不是一件談何容易的事，用「屈招」的方法來看爆機就覺得沒有甚麼任何滿足感可言。整體而言，DOA系列是眾多3D格鬥遊戲之中最易上手的一款，即使不擅於玩這類型的人，也可享受遊戲中的對戰樂趣。



XENOSAGA EPISODE 1

PS2/RPG/NAMCO/7800 日圓

杉原



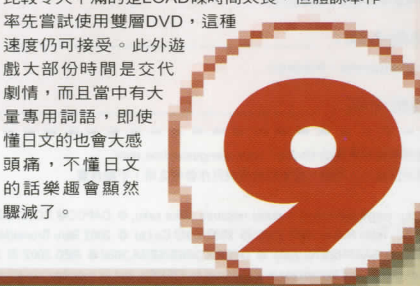
Der Wille Zur Macht

超期待史詩式大作《XENOSAGA》終於推出！本作的受歡迎程度，從幾乎只有預訂才可購得的限定版就可看到，而遊戲得出來的效果亦不負所託，足以列入PS2最佳RPG的行列。

先說故事方面，本作十分重視交代故事內容，因此大半遊戲時間均為MOVIE或對話，可以說是視作觀賞DVD也不為過。故事以廣闊的宇宙為舞台，緊張刺激之餘亦相當富有深度，能令人一再反思。然而，在開始玩時可以發現遊戲充滿了其他作品的影子，包括《飛越顛峰》、《MGS》、《EVA》甚至《高達》。但玩下去卻又覺得遊戲把這些作品配合得相當不錯，而且亦有不少創新的元素，令人玩得十分投入。戰鬥系統比較繁複，需要一點時間上手，但每項要素均有其本身的重要性，沒有多餘的部份，平衡度極佳。而且難度之高在次世代機種的RPG上實屬罕有，簡直有當年SFC的RPG，需要花上半小時以上打一個BOSS的經驗。可以讓人返回舊版圖的設計也幫了不少忙，主張完美的玩家在其他RPG經常因錯過一些重要的東西而從頭玩過，本作就沒有這方面的問題了。

不得不讚的是MINI GAME，雖然四款遊戲均不是創新的作品，但耐玩然卻十分之高。尤其是CARD GAME，簡直令人深深感受到這類遊戲讓人沉迷的程度。沒有珍貴的道具作獎品，仍可吸引玩家不斷玩下去是這遊戲出色的證據。另外，隱藏要素極為豐富，而且極為有趣，超級機械人的點子在充滿真實系感覺的世界，出來的效果奇佳。

比較令人不滿的是LOAD碟時間太長，但體諒本作率先嘗試使用雙層DVD，這種速度仍可接受。此外遊戲大部份時間是交代劇情，而且當中有大量專用詞語，即使懂日文的也會大感頭痛，不懂日文的話樂趣會顯然驟減了。





JET SET RADIO FUTUER



X-BOX/ACT/SEGA/6,800日圓/1~4人用

春日恭介

本來筆者對這個遊戲沒有好感，因為不太喜歡她的題材，但在玩過了後，發覺遊戲有不少出色之處。畫面出色不用說了，遊戲的流暢感覺的確不是一般遊戲可以給予，當玩官在街上做出一些特殊動作時，會有一種莫明的滿足，而且遊戲內有多個不同的條件，若果可以一一滿足的話，可以帶來無比的成功感，但不顧而去亦可以通過關卡，只要滿足基本要求即可，確是照顧了不同的遊戲迷。不過遊戲的後半部難度有一點過高，可能會令人輕言放棄。



8

春日恭介

雖然是新機種上的新遊戲，不過，《JET SET RADIO》這遊戲早已經和大家見過面了，這次新一集的推出實在令人有很大的期望，而出來的結果，當然是沒有令支持的玩家失望，遊戲本身的自由度非常大，而且動作亦相當流暢，雖然遊戲本身沒有多大要玩者「用腦」的地方，幸好遊戲的「遊玩成份」完全彌補了這些的不足。總括來說，遊戲的自由度最能吸引玩家，而這亦是最值得大家一試的地方。

8

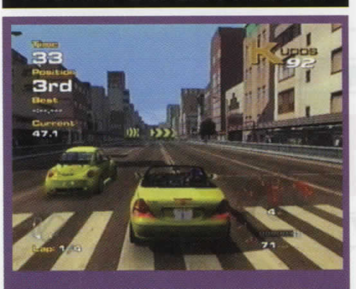
時雨

除了《DEAD OR ALIVE 3》之外，《JSRF》是最能表現出XBOX強大機能之遊戲。當你看見畫面中無數的車輛、人物、背景可以和玩者INTERACT時，那種感動實在難以形容。另外遊戲的音樂也是非常出色，喜歡UNDERGROUND系音樂的朋友，必能投入在遊戲當中。由於難易度比上集低了不少，相信初心者也可以輕易爆機。筆者最推薦的XBOX，非它莫屬。



9

World Street Racer



X-Box/RAC/MICROSOFT/6800 日圓

時雨

大家不要期望它是另一套《GT3》，但《PROJECT GOTHEM》有它本身的樂趣。首先值得一提的是畫面，筆者真的要用「超絕美麗」去形容它。背景、車輛的像真度極高，但遊戲並沒有複雜的控制法，沒有TUNE車，任何玩家都可以爽快地享受駕駛法拉利或波子的樂趣。不過對於喜歡真實感和認真比賽的朋友來說，本遊戲就不太適合了。



9

春日恭介

一般來說，製作遊戲機的公司總會在遊戲主機初推出時順勢出由自己製作的遊戲，而製作X-Box的Microsoft亦不例外，不過，在初輸的X-Box遊戲之中，沒有太多的遊戲是由Microsoft自行生產，而《PROJECT GOTHAM : World Street Racer》便是其中一隻，然而，這遊戲出來的效果只有一個「靚」字，遊戲上可以說是毫無新意，和以往的同類遊戲根本上是一模一樣，這點對實在是不能接受的，單是靠好的畫面，其實並不能夠滿足玩家的要求呢！



5

AINHO

一般跑街道賽車遊戲的玩法，但勝在在Xbox主機機能下，畫面和音效也是達頂級水準，流暢感亦是一流。雖然遊戲加入了Kodus的原創系統，不過也是用來計算玩者的駕駛表現，不算得甚麼新系統可言，然而遊戲另一大特色之處，就是收錄大量具震撼感的BGM，更可將自己的CD錄音後使用，這一點是筆者最值得一讚的地方，玩起來也顯得份外投入，至於可選用的車種和賽道亦同樣之多。總括而言，本作稱得上是展示Xbox機能之作。

8

老鼠MIX HAVE A MICE DAY！



XBOX/AVG/MICROSOFT/6800 日圓

KACHUN

作為一個動作元素頗重的冒險遊戲，開發人員竟然「大膽」到去限制玩者在遊戲內的行動。除了在交匯處玩者可以為主角們的前進路線作出選擇外，其他情況下玩者基本上就只有「前進」和「後退」兩個選擇。「本地鼠大戰外來鼠」這主題本來還算可以，但配合上述僵化的移動系統卻令遊戲變成沉悶。遊戲餘下唯一可以讚賞的就是對一眾「鼠輩」的細緻描繪，可說是纖毫畢現；但其他方面則不值一提。



5

馬高

由微軟親自開發的首批XBOX作品之一，遊戲給筆者第一個印象是一眾登場角色（老鼠）都十分可愛，在XBOX強大機能支援下，老鼠們身上毛髮的飄動情況，都能夠以最真實、自然的一面展現出來，令牠們的表情更為生動、有趣，畫面質素絕對不容置疑。至於玩法方面，除要找尋村內的敵對老鼠和道具外，遊戲亦同時設有戰鬥部分；而較為美中不足的就是老鼠移動時的方向略嫌單調，令遊戲減去了不少分數。



7

春日恭介

好一個可愛掛帥的遊戲，小老鼠的外形的確是無械可擊，非常可愛，十分討好，不過好說話也到此為止，因為遊戲對筆者而言實在沒有吸引之處。首先，可愛的角色對筆者根本起不了作用，而且那個遊戲系統又是那麼的簡單，就連行路的方向也有系統為大家效勞，毋須大家費心。另外遊戲的目的又不夠清晰，若果開發人員是想藉此令遊戲時間增加的話，相信已經成功得到了弄巧反拙的效果。噫唏！！



5

創造足球 2002 J. LEAGUE 創造職業球會！



PS2/SLG/SEGA/6800 日圓

馬高

與前作在DC上推出的「特大號」相比，今次的PS2版在遊戲各項細節方面都有大幅度的改良及進化。首先，球隊、球員的資料數據固然是更新了，其他新元素就包括有球衣、會旗款式、比賽視點的增加、全新秘書小姐及比賽播放片段、更仔細的練習系統、球隊可容納的數目增加至22人、自由更改球衣號碼等等；在玩過完成品後，整體而言「創造足球 2002」給筆者的感覺是：在新元素方面確實增加了不少，無疑令今次遊戲的吸引力大大提升，對於無玩過「特大號」而又熱切期待本作推出的朋友，絕對有值得購買的價值！

7

KACHUN

又一「換湯不換藥」的明顯例子；遊戲的最大難度及樂趣，可能就在於找尋本作與DC版前作之間的分別！當然，開發商亦為本作作出包括「控制22名球員」、「全新球賽片段」等多項改動，但這些改動頂多只能說是「強化」而已；對於玩過前幾集的用家（包括筆者在內）來說，期待的相信是更大、更革命性的突破。若以這個標準衡量，今集的PS2版明顯是強差人意的；難道有關開發人員已經江郎才盡？



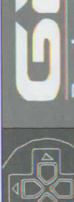
6

時雨

PS2上首套《創造球會》，本來筆者期待它會有大幅的改良，但實際上它只做了基本移植的功夫。不只如此，遊戲的LOADING時間很長，又不對應HARDDISK，在細節上看得出SEGA沒有花太多心機在製作之上。不過對於未玩過DC版《球會》的PS用家來說，本遊戲仍極有一試的價值，足球迷肯定會瘋狂地愛上它！



7





小島秀夫 稻船敬二

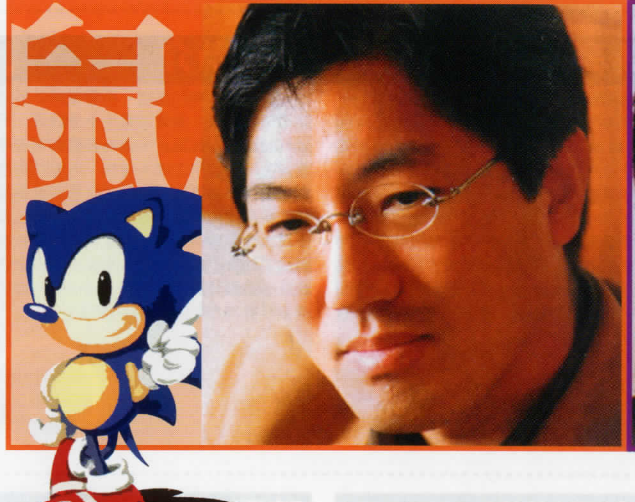
▲《Metal Gear Solid》系列監督 | 《鬼武者》、《Rockman》系列監督 ▲

特集 四大日本遊戲創作人特別對談!!

▼《Sonic》、《Phantasy Star》系列監督 | 《Mario》、《Zelda》系列監督 ▼

中裕司 宮本茂

編譯：寒武紀





宮本茂、中裕司、小島秀夫、稻船敬二，是現時日本以至全球遊戲界裡其中四位最有名氣的遊戲製作人，相信沒有讀者會對他們所製作的遊戲感到陌生。本誌今次為大家輯錄了這四位著名製作人最近一次對談紀錄，其中分屬任天堂與世嘉的宮本茂及中裕司更是首次公開對談。看完本文之後，大家將能夠更加深入了解這幾位出色製作人的遊戲思想。



PROFILE



開創未來的十大先鋒

小島秀夫 Hideo Kojima



Konami Computer Entertainment Japan (KCEJ) 取締役副社長。1963年8月出生於日本東京世田谷區。1986 年加入Konami 參與遊戲創作工作。主要作品包括「Metal Gear」系列、「Police Nauts」、「Snatcher」等。 1998 年推出的「Metal

Gear Solid」，在世界各地均獲好評，並先後被翻譯成英、德、法、意、西等各國文字推出，最近更被美國《Newsweek》選為「開創未來十位人物」的其中一位。


◆《METAL GEAR SOLID 2》

PROFILE

因遊戲而變得謙虛的遊戲製作人

稻船敬二
Keiji Inafune




◆《鬼武者2》

Capcom 第二開發部部長。1965年5月8日出生。1987年以美術設計師的身份進入Capcom，並設計了著名遊戲作品《Rockman》裡的角色人物，之後便負責同系列所有作品的策劃工作。其後亦有擔任《Biohazard 2》監督的工作。其所創作的PS2遊戲《鬼武者》是PS2上首款能夠突破百萬銷量的作品。

相信.你們兩位已經不是第一次見面了吧。

小島：不是，我第一次與稻船見面是在2000年的E3（註1）結束之後，在返回日本的途中，我在洛杉磯機場看到他一個人在免稅店裡，像是非常孤獨的樣子（笑）。

稻船：每次出國，我總是單獨一個人。

當年的E3正是小島第一次對外公佈MGS2開發計劃的日子。

稻船：對，單是整個公佈過程的鋪排已是一個非常出色的演出，不但率先在美國公佈，而且那段初公開的MGS2遊戲畫面只是每小時才播放一次。

小島：當時的PS2只不過是剛剛推出，大家都在觀察在這部新主機上開發的其他遊戲系列的最新作品會是怎樣的模樣。當時的《鬼武者》亦已由PS移至PS2上開發，你們還公開了金城武的造形CG照片，我更因此而受了很大的打擊（笑）。因為MGS2從一開始便是以其遊戲的內容、裡面的空間、事與物的數量等作為著眼點，所以我們並沒有特別考究諸如Snake的面相造型等這方面。當我看到金城武在《鬼武者》中的造型之後，我便知道假如在MGS2裡我們還不能讓玩者看清楚Snake的樣貌的話，我們一定會會被玩家責罵。

對於MGS系列以至小島的作品，稻船你有什麼印象?

稻船：我一向很少真正將一款遊戲由頭玩至最後。大概是因為很少遊戲令我有這樣的衝動。不過，上一集MGS我便完成了整個遊戲。當時我更感嘆，竟然有這樣出色的遊戲製作人。這不是客套說話呢。

小島：是不是因為裡面的人物都沒有面孔（笑）？

你覺得MGS哪一部份最吸引你?

稻船：在PS上所能夠實現的多邊形數目，當然不能與今天的主機相比，亦因為這個原因，製作人要製作出用來交代故事劇情的動畫，一般都使用「播片」的放法。要像MGS般全部使用多邊形動畫，同時又不能讓它們落於沉悶，對製作人員來說，是一項非常困難的工作。當然，MGS2的遊戲本身亦有許多藉得我們作為開發者參考的部份，但其中一個我最令我佩服的系統，是遊戲中所採用的人物通信系統，這種製作形式可以減輕製作交待故事劇情的動畫所需的工夫。遊戲的故事內容便可以更加豐富。在危急關頭亦可以作最後的加插或刪剪。對於製作人而言有著絕佳的效用。

小島：不過，間場畫面太長令許多人感到不滿。上集和今集亦一樣。上集推出之後，有許多玩家都向我們反映，說我們應該省略部份動畫，又說希望我們應該向《Biohazard》系列學習，還有人批評裡面的人物沒有面孔等。於是，我們曾經以「沒有動畫的時代」作為開發目標，但當我們向著這個目標進發的時候，最終也失敗。

稻船：或者這是因為你的作品總是走在一般人之前。不但只MGS系列，你的所有作品都是如此。

「棄《鬼武者》取《ROCKMAN DASH》」(小島秀夫)*

小島你對稻船的作品又有甚麼印象?

小島：其實《Rockman》系列給我留下的印象比《鬼武者》更深。雖然我亦認識初期2D版的《Rockman》，但我並不是對這款遊戲有很大的興趣。不過，當我玩過《Rockman Dash》之後，我感到非常驚訝，有一種被擊敗的感覺。例如，故事畫面全部由多邊形構成，導入部份又同時能夠將整個遊戲的操作方法教授給玩家。角色人物在多邊形裡又能夠保持原有的味道。我心想這應該會是很受歡迎的作品。



◆《ROCKMAN DASH》(PLAYSTATION/1997年12月18日)

稻船：從製作人的角度看可能會欣賞這款遊戲，但事實上《Rockman Dash》並不算十分暢銷。這款遊戲可以說改變了我的人生呢，我做事一向充滿信心，像是甚麼天才人物般。我甚至想，假如這款遊戲暢銷的話，我便退出遊戲製作生涯了。

小島：我這樣說可能有點過份，但我反而覺得你應該放棄《鬼武者》，將《Rockman Dash》作為你未來發展的方向（笑）。

稻船：不過《Rockman Dash》系列已先後推出過三集，但都不太獲得玩家的接受。我自己亦因此改變了，我認為單靠遊戲的趣味性並不能使到一款遊戲暢銷，那只不過是一種自我滿足罷了，別人不會因此而承認你的努力，即使是我的公司亦不例外。而且，當這種情況發生之後，公司便再不會容許你按自己的意思做每一樣事情。想到這裡，於是我便決定要製作一些以成年人為對像的遊戲作品，一直以來，我都是以小孩子作為目標對像去構思遊戲，但今次我的對像是成年人，製作一些即使已經在社會上工作的玩家亦能夠容易接受的作品，我想這可能更容易能令玩家接受。事實上，能夠真正了解小孩子並且成功取悅他們的人並不多。

說起來，動作遊戲是你們兩位的作品的其中一個共通點呢。

小島：動作遊戲是最容易發揮遊戲的威力並且最容易被接受的遊戲種類。在遊戲中玩家將能成為完全另一個人，這個人會依照你的思想而活動，並在一個完全不同的世界上活動，世界上再沒有比這種互動性更強的東西了。

在上一次遊戲展上，你們有沒有彼此互相視察敵情?

小島：有呢，我特意走到Capcom的攤位上試玩了《鬼武者2》。不過，當時只是我的那部PS2出現讀碟錯誤（笑）。眼見旁邊一位也正在試玩的朋友已去到我從未見過的一幕以河川為背景的部份，我心裡想：「我也要到哪裡!」

稻船：在展覽的第一天，由於體驗版與PS2之間並未完全配合，所以



偶然會出現問題。當日一位場內工作人員對我說：「剛才小島來過呢，不過因為到不了河川那一節，怒著走了。」

小島：不是的，我沒有發怒呢。

——小島的作品有沒有啟發你對《鬼武者2》的設計?

稻船：我看過MGS2的遊戲片段之後，我便把《鬼武者2》遊戲開始時第一幕的場景設定為下雨天了（笑）。另外，《鬼武者2》內有一個伙伴系統，你可以將你的各種道具送給你的伙伴，這是我受到《心跳回憶》的影響。透過送給特定的道具給你的伙伴，你與伙伴的關係將會變得更加親密。

小島：在MGS2裡亦有類似的系統呢，玩者可以將一個鬚刨送給Plisskens。

稻船：真的嗎?

小島：對，之後你再遇到Pliskin時便會發覺他的鬚已經被剃去了。

「成人雜誌是道具之皇」(小島秀夫)*

稻船：《鬼武者2》中可以交換的物品還包括成人雜誌呢。

——MGS2中亦有出現個成人雜誌呢，難道這亦是遊戲界的潮流?

小島：不是，應該說成人雜誌是「道具之皇」。

稻船：對，成人雜誌亦有在《Rockman Dash》上出現過。

——為什麼你們兩人談得像是理所當然似的呢。

小島：一款遊戲既包括成人元素，又包括動作、政治成份，這才是真正的綜合娛樂！對了，在《鬼武者2》中可不可以將雜誌交給幻魔呢，然後它說：「我要返回世間!」之類的對白（笑）。

——除了《MGS2》特別受國外玩家的歡迎之後，《鬼武者》在美國亦得到很高的評價，你們認為日本與美國在對遊戲的喜好上有什麼分別?

小島：不管這是好是壞，國外玩家對於遊戲的要求，由任天堂紅白機推出至今亦沒有太大的變化，他們較喜歡一些自由度較高的作品，你可以在這些遊戲中作為主動發掘各種樂趣。而這一代的日本玩家與過去已經完全改變了，相對之下，他們較為被動，與其說他們喜歡「玩」遊戲，他們更喜歡「被給予」樂趣。

稻船：我覺得他們已經不太喜歡動作遊戲，單純的動作遊戲很難令他們接受。

「日本玩家對遊戲的期望走得太前，以至要求過高」(小島秀夫)*

小島：我並不是說國外市場更好，但我覺得日本玩家對遊戲的期望走得太前，以至要求過高。

稻船：無論是海外還是日本，玩家所追求的東西都完全改變了。

——這個問題可能還有點遙不可及，你們對PS2之後的主機，或是遊戲的未來有什麼看法?

小島：從遊戲內容而言，從PS發展至PS2，過程中並沒有太大的改變。我的遊戲製作生涯始於MSX時代，當PC-Engine CD-ROM推出之後，我們第一次可以為遊戲加入語音，這是一個劃時代的發展，我們的工作第一次由開發部移師至錄音室。之後便是3DO……

稻船：你的遊戲製作生涯的確非常曲折呢。

小島：（笑）3DO出現之後，我們首次可以將電影片段加進遊戲裡，遊戲的編輯工作亦因此而相應增加。到了PS及Saturn，又加入了另一個新元素——多邊形，但由PS發展到PS2，可以處理的多邊形數目雖然增加了，畫面變得更加精細，但是，從另一個角度而言，這並不是一種劃時代式的發展。

「即使PS2之後會再推出PS3，但我個人覺得其實真的沒有這樣的必要」(稻船敬二)*

稻船：即使遊戲畫面再漂亮，其實亦沒有太大的意義。因此即使《鬼武者2》，我們亦沒有以遊戲畫面質素高來大肆宣傳。即使PS2之後會再推出PS3，但我個人覺得其實真的沒有這樣的必要。

小島：不過我對於新主機往往有很大的好奇心。我幾乎沒有在同一部主機上製作過兩款遊戲作品（笑）。雖然我們不知道以後的世界會變成怎樣，但我很希望操作機械人的滋味，假如可以透過操作真正可觸摸的實物去控制虛疑空間裡的角色人物，將會是一個很不同的體驗。

「我會嘗試製作網絡遊戲」(小島秀夫)*

——你們有沒有興趣製作一些網絡遊戲?

稻船：現時網絡遊戲在日本並不是非常受歡迎，不過，我亦覺得這將會是一種非常有趣的遊戲類型。

小島：我想我會作這方面的嘗試。不過何時、以什麼形式製作仍是未知之數。我亦有玩過一些以部隊形式在網絡上進行的對戰遊戲，與真正有血有肉的人對戰確實是非常有趣呢。

稻船：我亦有和我的孩子玩這類型的遊戲，最初我裝作敗給他，但後來自己亦不憤地認真起來，不過最後結果我仍是給他打敗（笑）。

「網絡遊戲與真正的戰爭無異」(小島秀夫)*

小島：人與人對戰的秘密，在於明白對方的習慣。和小孩子玩的時候雖然可以裝作被打敗，但在真正的網絡上則沒有這回事呢，你不知道正在與你對戰的是何許人物，這與一場真正的戰爭無異。不過，無論如何，今天的網絡環境還有待繼續的完善化。最近我有這樣一次經歷，我的孩子帶他的朋友到家裡玩，不過，他們亦總是各有各玩，無論是玩LOGO也好，還是什麼玩具也好，也是各自各的。這令我想到，今天的所謂對戰遊戲，其實亦不是真正的雙人遊戲，只不過是互相競爭罷了。我想我自己亦需要在這方面負一些責任。

稻船：當然，每一個時代都有獨特的東西，我不敢說我特別正確，但我從我的孩子身上確實學習到了很多東西，他對我而言確實很有「參考價值」。

——那麼下次就讓你們兩位孩子擔任對談的嘉賓吧。

小島：好呢，我的孩子亦很喜歡《Rockman》遊戲。

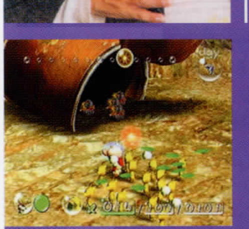
稻船：我也只是讓我的孩子玩《Rockman》，但禁止他玩《Biohazrd》呢。

[註1] E3 (Electronic Entertainment Expo)：美國最大型電子娛樂展，每年約於5月份舉行。



ROUND 2

PROFILE



被奉為神靈的製作人

宮本茂
Shigeru Miyamoto

任天堂取締役情報開發本部長。1952 年11 月16 日出生於京都府園部町。1977 年大學畢業後以美術設計師的身份加入任天堂，並擔任人物角色設計等工作。1981 年推出第一款由他擔任策劃工作街機遊戲《Donkey Kong》。其後利用用《Donkey Kong》內的主角Mario 開發了另一款作品《Super Mario Brothers》，《Super Mario Brothers》系列在全球總銷售量達一億套。宮本的最新作品是GC 遊戲《Pikmin》。

◆《PIKMIN》

PROFILE



世嘉的天才製作人

中裕司
Yuji Naka



◆《PHANTASY STAR ONLINE》

Sonic Team代表取締役社長。1965 年9 月17 日出生於大阪。1984 年以電腦編程人員的身份加入世嘉。1995 年調任第八開發部擔任部長工作，2000 年就任Sonic Team 社長。代表作包括MarkIII 遊戲《Phantasy Star》以及MegaDrive《Sonic》等。《Sonic》系列在全球的總銷量達2500 萬套。2001 年中裕司憑《Phantasy Star Online》獲得CESA 大賞。

——《Mario》的宮本與《Sonic》的中裕司面對面的公開對談，即使用遊戲界的一件「事件」來形容也不會過份。你們很早之前就已經相識的嗎?

宮本: 雖然以前亦有不少碰面和交談的機會，但像今天這樣正正式式的傾談，相信還是第一次。雖然以前一直都知道「中裕司」這個人物的存在(笑)，但真正第一次見面，我想已大概是十年前的事了。當時正值第一集《Sonic》推出之後，我們在一個展覽會上碰面。

中: 我還清楚記得當時的情形呢! 當時Lord British (註2) 正好在講台上講解他的最新作品《Ultima Underworld》的遊戲系統。突然後方傳來一把聲音，問道:「這款遊戲有趣嗎?」我轉身一看，才發現原來是宮本茂先生。這便是我與宮本第一次對話的內容，雖然這其實也不算什對話(笑)。

「宮本茂是一位不敗遊戲製作人」(中裕司)*

——當時宮本給你留下什麼印象?

中: 無論我多麼努力，亦沒有可能趕得上他的一位出色遊戲創作人。即使今天我也是如此認為。

宮本: 年紀方面亦是呢(笑)。

「先不要說打敗他們，假如可以的話，我只希望製作一款能夠與他們看齊的遊戲作品」(中裕司)*

中: 對(笑)。以前我的一位上司總是這樣對我說:「你要打敗任天堂!」不過，我當時的想法是，先不要說打敗他們，假如可以的話，我只希望製作一款能夠與他們看齊的遊戲作品。

——於是便出現了《Sonic》?



◆《Mario 64》

中: 當時我想，假如是完全相同的東西的話，反而難以分出勝負，所以我希望走不同的路線。於是便開始構思《Sonic》這款遊戲。不過，後來當我看到《Mario 64》的時候，我再一次肯定，我確實是無法追得上他。因為，當我自覺可以與他看齊的時候，他又會走出另一步將你拋離。

「其實我也並不是什麼高高在上的人，還不是併命向前走」(中裕司)*

宮本: 是否追得上應該由用家去決定，其實我也並不是什麼高高在上的人，還不是併命向前走(笑)!

中: 哈……。

宮本: 假如我們著眼美國市場的話，你們已經很接近我們的了。

中: 不是呢，《Mario》系列遊戲全球的銷量已經超過一億套。我們還有很長的距離要走呢。



—— 宮本第一次看到《Sonic》這款遊戲的時候，有什麼感覺？



◆《Sonic Adventure》

宮本：你們都知道，《Mario》推出之後，許多廠商都爭相推出模仿這類跳躍動作系統的遊戲作品。《Sonic》卻是一款擁有相異素質的同類型作品，這款遊戲很好地保持了自己的獨特個性。我又想：「雖然仍有些不成熟和粗糙的地方，但製作這款遊戲的人肯定是一位深明什麼是遊戲快感的製作人。」不過，當時我亦很年青呢。

—— 中裕司剛才提及過，你覺得你永遠都不能追得上宮本茂，為什麼呢？

「五年才建立起來的品牌，兩年便可以崩潰。」

中：在世嘉裡，我們一般只用數星期的時間去進行一款遊戲的後期調整工作，便匆匆將遊戲推出市面，但其實我個人覺得，假如我們能夠花更多的時間在一款遊戲的後期調整工作上，並進行反覆的修訂，最後完成品的質素可能會有更佳的效果。宮本你同意這種講法嗎？

宮本：這和我以前對Namco的想法一樣。當時我亦認為在Namco的開發機制中，一款遊戲的開發後期調整工作佔上一個很重要的地位，這亦顯示了他們對遊戲的本質有很深刻的了解，而我自己亦一樣重視後期調整工作。不過，這亦是為什麼有人說：「五年才建立起來的品牌，兩年便可以崩潰。」

中：有機會的話，我很希望能夠與宮本合作。我很想知道宮本是怎樣製作他的遊戲作品的呢。

宮本：經常要通宵達旦呢 。

中：真的嗎？(笑)。任天堂給我的印像是，在裡面工作的人從不通宵工作，就像一般的寫字樓一樣，他們只需要在平常的辦工時間內工作，但最後又會製作出最出色的遊戲作品。而我們則只能徹夜幹得天晦地暗 (笑)。

宮本：我們還不都是一樣。不過，我們的開發隊伍經常被埋怨不能準時起貨，其實只不過是公司經常給我們很少的時間去開發遊戲。

中：對。例如一早便對外公佈，某某遊戲12月發售等。

宮本：對，於是人們便以為我們工作散慢，其實這是完全錯誤的，我反而認為我們的開發部門是最具效率的。不過，怎樣也好，我亦同意中裕司剛才提出的意見，無論如何我也會盡量提早開始遊戲的後期調整工作。

中：不過，每次到了最後，新的構思又會不斷在腦裡出現，然後對自己說，再給我一小時我便能夠做出更驚天動地的效果。

—— 或許這是所有從事創作工作的人的共同煩腦 (笑)。

宮本：這是因為當我們找緊了一件事的竅門之後，便會自自然然希望將事情做到最好。彷彿任何一個不完美的地方，都會令自己感到羞恥。不過，這亦是每一個開發部門應有的態度。

「這是我首次感到製作3D動畫是可以這樣容易的」(宮本茂)*

宮本：近來覺得開發遊戲變得輕鬆了，最重要的是開始工作前的準備工夫。記得當我著手製作《Mario 64》的時候，我在計劃書上寫上了一個Mario爬上一支杆上然後雙手倒立彈跳的動作設定，當時單是製作Mario手部的動作便已經花上了數星期的時間，但今天同類型的工序大概只需要四天的時間便可以完成。

—— 真的嗎？

宮本：是的，這是我首次感到製作3D動畫是可以這樣容易的。中裕司製作GC版《Sonic》的時候，有沒有相同的感覺？

中：我覺得最花時間的不是製作3D動畫，而是製作整個遊戲的基本系統。過去製作2D平面遊戲的時候，一切都是可以預測的，但當進入3D世界之後，情況即變得深奧和難以掌握，我們需要花大量的時間對遊戲的3D系統作出調整。

「將2D時代的遊戲趣味性注入今天的3D遊戲裡」(中裕司)*

宮本：2D遊戲是以畫面上的一點作為調整的基本單位，假如單純將這種感覺搬到3D世界上，的確會感到有點困難。不過，我個人覺得，3D遊戲世界本身對於玩者而言確實是一個頗為曖昧的東西，而我正正是利用這種曖昧性去製作一款3D遊戲。

中：但這樣一來，自己又會感到許多不確定的地方，甚至害怕會令遊戲失去了動作遊戲最重要的趣味性。

宮本：說來也是。

中：不過，今次製作GC版《Sonic》我的確感到非常高興，今後我的目標是將2D時代的遊戲趣味性注入今天的3D遊戲裡。

「2D是一種單純的遊戲，但3D則是一種體驗性的東西」(宮本茂)*

宮本：不過，我認為假如2D是遊戲的話，3D則是一種體驗性的東西。在3D世界裡，你會對物件的位置和空間感有特別強烈的觸覺，這亦是我為什麼把《Zelda》3D化的原因。至於為什麼將《Mario》3D化，那是因為我希望看到一個立體、詡詡如生的Mario之故，亦因為同一個原因，我沒有再製作《Mario 64》的續篇。

中：我亦明白這種感覺。

「衝出世嘉的不安」(中裕司)*

—— GC及GBA版《Sonic》已經相繼推出，中裕司你有什麼感想？

中：一直以來世嘉和任天堂都是作為競爭對手而存在，亦因為這個原因，我常常想像，假如我的作品在任天堂的主機上推出的話，將會是怎樣的一天呢。任天堂一直貫徹主張一種「玩具的感覺」，坦白說，我非常讚同這種主張。事實上，世嘉對於小孩的吸引力遠遠不及任天堂。我們一直給人的印像是「擁有Hi-Tech技術的世嘉」，我們的產品都是以成年人作為銷售對像的。相反，我們看到任天堂一直以嚴緊的方式對待像GBC或GBA等針對小孩子的遊戲產品，假如不是這樣的話，我相信即使是同一款遊戲，任天堂的宣傳方法都會不同。我們亦曾經希望搶佔任天堂的市場，為此我曾經花了不少工夫，可惜一直未能如願。

—— 對於加入為任天堂開發遊戲，有什麼感想？

中：一方面，我當然覺得非常高興，但同時亦感到非常不安。因為，過往我們所推出的許多遊戲作品都是依靠「世嘉Dreamcast」的形象去吸引玩家，不管這是否一件好事。今次，我們則在沒有這個可憑藉的條件。所以，我的心情是戰戰兢兢的。



宮本：之所以沒有在去年結束前推出《Mario》的最新作品，亦正是因為我故意避開《Sonic》的發售日之故(笑)。

——你對GC/GBA的連動機能，有什麼看法?

中：當任天堂發表有關GC/GBA連動機能的詳情時，我便已經決定我會在其後開發的遊戲中採用這個新機能，並急忙開始究研各種可能性，雖然過程中遇到過不少問題(笑)。

宮本：要說服開發商使用一部新主機上的新機能是非常困難的事，因為我們亦很難向他們作出任何的保證，得到中裕司如此積極的反應，令我感到非常鼓舞。

中：我一向對主機硬件有很大的興趣，尤其是當世嘉徹出了主機業務之後，我對於在其他主機上嘗試新東西有更大的興趣。

——完成了GC/GBA版《Sonic》之後，有沒有打算再作新嘗試?

中：新嘗試……其實已經開始了一段時間了(笑)。

——真的嗎?

中：其實我原初打算在推出《Sonic》之前會先推出另一款新作品，不過最終亦因為時間上未能配合而打消念頭，我總是不斷修改修改再修改(笑)。

「當我看見《Pikmin》這款遊戲的時候，我感到非常悔恨」(中裕司)*

中：不過，我想我仍然無法超越宮本呢。當我看見《Pikmin》這款遊戲的時候，我感到非常悔恨。我以前亦曾經構思過類似的遊戲作品。其實我自已很喜歡《Lemmings》這款遊戲，於是我曾打算將它「現代化」之後製作一款全新的作品，但當我突然看到宮本的《Pikmin》之後，我知道我又再一次被打敗了(笑)。



◆《Lemmings》：智力動作遊戲，在遊戲中玩者需要運用各種方法(例如架橋、挖洞等)，護送只一班只懂得向前走的Lemmings備開各種危險，到達目的地



◆《Chu Chu Rocket》遊戲畫面

宮本：說起來，你的《Chu Chu Rocket》亦有類似的構思呢(笑)。

中：那是我抱著一種「在次代機上我可以運算100隻老鼠的行動!」的心情而製作的遊戲。主機機能強了，便希望做一些畫面更加美麗、或是能夠完全發揮主機性能的作品，其中一個方法便是製作一些畫面上會出現大量角色人物的遊戲。不過，當我想製作更多這一類型的遊戲的時候，宮本的《Pikmin》便推出了(笑)。

——中裕司有沒有甚麼說話特別是想向宮本提出的呢?

中：快些推出《Zelda》吧(笑)。當然《Mario》亦一樣。

——宮本有沒有感受到外界給你的這種壓力?

宮本：沒有，雖然錯過了去年，但其實製作工作已經完成了(笑)。我不是說過我是為了《Sonic》才推遲發售日嗎(笑)?

「有關林克外觀造形的意見我已經不想再聽了，我只希望聽一聽他們真正玩過遊戲之後的感想」(宮本茂)*

中：真的是這樣嗎(笑)?

宮本：我沒有直接參《Zelda》和《Mario》兩款遊戲的開發工作，亦因為這個原因，GC版《Zelda》變成了現在的這個樣子(笑)。當然，我們聽到有許多讚同和反對的聲音，但我的確非常喜歡現時的效果。有關林克外觀造形的意見我已經不想再聽了，我只希望聽一聽他們真正玩過遊戲之後的感想。

「中裕司是少數能夠『創造標準』的製作人之一」(宮本茂)*

——作為中裕司的前輩，宮本你有沒提點一下他的呢。

宮本：我當然希望中裕司能夠不斷作出新嘗試，並培育一個優秀的開發室，只有更多出色的開發部門，才能夠進一步刺激整個遊戲市場的發展。中裕司還有一個優點。假如我們看一看整個遊戲潮流，大體十年之前的作品都已被視為陳舊的作品。但是，假如我們從一樣東西的價值去衡量的話，一樣有價值的東西即使經過十年時間，它的價值亦不會受到動搖。或者說，一樣東西的價值，正是一種標準。而中裕司正是少數能夠創造這種標準的人物之一。

中：我很感動呢。

宮本：而且，可不要再為是否勝過任天堂而操心了，這樣只會令自己封閉下來，這對我們都不是好事呢(笑)。

——你們有沒有打算合作?

中：我很希望Sonic能夠成為《大亂鬥》中的角色呢(笑)。其實上次Space World舉行之時，我亦曾經與製作《大亂鬥》的監督見面，更提出在《大亂鬥》中加入Sonic，但是他說：「你為什麼早點對我說!」(笑)。

——可以嗎?

中：最緊要是將Sonic設定為一個能夠高速走動的角色(笑)。

宮本：假如世嘉都同意的話，任何時候都可以呢。很好呢，這個構想(笑)。

[註2] Lord British：經典RPG遊戲《Ultima》(開發商：Origin；發售日：1992)系列的遊戲創作人。圖為《Ultima Underworld》遊戲畫面



Xbox	2002年 2月22日
Temco ●FIG	
6800日圓●DVD-ROM	
5 Blocks	

TEXT BY：AINHO

Tecmo傾力製作的最新系列作



連《VF4》也要讓位給她的《DEAD OF ALIVE 3》，是系列破天荒率先於家用機中登場的最新作，除了畫面得以大幅提昇和追加新三名角色外，舊有角色的招式也有新的加入和不少的改動，收錄模式方面同樣非常充實，有STROY MODE、TIME ATTACK、VERSUS MODE、VS MODE、SURVIVAL MODE、TAG BATTLE MODE、TEAM BATTLE MODE、SPARRING MODE和WATCH MODE，當中SPARRING MODE就首次加入用來熟練各角色基本招式的EXERCISE，而今集的最後BOSS再不是前作的萬骨坊，而是AYANE的亡父OMEGA。老實一句，即使不擅於玩3D格鬥遊戲的玩家，在本作中亦可輕易上手，所以大家不需因這而退避三舍，買了Xbox的朋友一定要一玩，否則是你的損失！

DEAD OR ALIVE 3™

關乎到Xbox給人第一的印象

全技表+連續技+隱藏服飾出現條件公開！

隱藏服飾出現條件

一如系列以往般，各角色有多款隱藏服飾要素的存在，不過來到今集上再不是好像上集般輕易就取得，以下公開了各角色隱藏服飾的出現條件，這樣大家便不再因為找齊所有服飾而煩惱了。

KASUMI
C3 完成SPARRING MODE EXERCISE
C4 在任何LEVEL不CONTINUE下完成STORY MODE
C5 於SURVIVAL MODE中拿到XBOX LOGO ITEM

RYU HAYABUSA
C3 選用C3服飾的HAYATE完成STORY MODE或取得XBOX LOGO ITEM

HITOMI
C3 於SURVIVAL MODE中拿到XBOX LOGO ITEM
C4 於SURVIVAL MODE擊倒20人以上

ZACK
C3 於SURVIVAL MODE擊倒20人以上或取得X BOX LOGO ITEM

GEN FU
C3 於TIME ATTACK MODE與BRAD WONG打TAG BATTLE獲得GOLD CUP或取得X BOX LOGO ITEM

BRAD WONG
C3 於SURVIVAL MODE獲得Bronze cup或取得X BOX LOGO ITEM

TINA ARMSTRONG
C3 於TIME ATTACK MODE獲得Gold cup或取得X BOX LOGO ITEM

BASS ARMSTRONG
C3 於SURVIVAL MODE獲得3個Bronze cup以上或取得X BOX LOGO ITEM

LEON
C3 於SURVIVAL MODE獲得3個Bronze cup以上或取得X BOX LOGO ITEM

BAYMAN
C3 於SURVIVAL MODE獲得3個Bronze cup以上或取得X BOX LOGO ITEM

JANN LEE
C3 於TIME ATTACK MODE與LEI FANG打TAG BATTLE獲得GOLD CUP或取得X BOX LOGO ITEM

LEI FANG
C3 於SURVIVAL MODE與JANN LEE打TAG BATTLE擊倒20人以上或取得X BOX LOGO ITEM
C4 於SURVIVAL MODE中拿到XBOX LOGO ITEM

CHRISTIE
C3 於TIME ATTACK MODE與HELENA打TAG BATTLE獲得GOLD CUP或取得X BOX LOGO ITEM

HELENA
C3 於SURVIVAL MODE獲得Silver cup或取得X BOX LOGO ITEM

HAYATE
C3 選用C3服飾的RYU HAYABUSA完成STORY MODE或取得XBOX LOGO ITEM

AYANE
C3 於SURVIVAL MODE中拿到XBOX LOGO ITEM





KASUMI

SPEED	☆☆☆☆☆
POWER	☆☆☆
TECHNIC	☆☆

KASUMI所用的是霧幻天神流天神門流派的絕技，是位行動力最速及最易上手的角色，招式以上中段攻擊為多，憑著簡單的⇧K或PK便可將對手陷入CRITICAL進行追打，而令集吹飛系的打擊技得以強化起來，令玩者更能輕易掌握進行追打或做出空中COMBO。

連續技推介

⇧K～PPPK



CRITICAL～⇧Kor⇦⇧P(浮起狀態)～PP⇨PK⇩K



PP⇨P⇨K～對手靠牆時～PP～⇧Kor⇦⇧P～PP⇨P⇨K



連光虛襲斬PP⇨PK⇩K



固有攻擊技中指令最多的招式，擁有上中下攻擊判定，但要留意尾段的⇩K下身回轉使出時間稍慢，有機會被對手以下段作出COUNTER HOLD。

閃光虛襲斬⇨PK⇩K



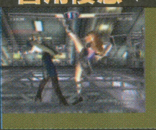
輸入間短得來並具不錯殺傷力的3COMBO腳技，DAMAGE為18、32、28，能扣掉對方體力達4分之1，能否令對手陷於CRITICAL的關鍵就在於K的一腳。

無影半月腳⇨⇨PK



今集的新技之一，是由中段拳和轉身踢所組成，能令對手擊至半空中，而玩者可先配合⇦⇧K將對手浮起後再使出此招已達至更佳的效果。

善用櫻惑⇦⇦F進行反擊



這招具有對手上中段打擊無效化的高性能特殊HOLD，使出後會瞬間轉到對手背後，這時快速按用⇧K令對手陷入CRITICAL狀態，接下來用PP⇨K⇨K將對手施下重創的損害。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
天刃	P	上	-	-
界刃	⇧P	中	-	-
地刃	⇩P	下	-	-
閃天腳	K	上	-	-
閃人腳	⇧K	中	-	-
閃地腳	⇩K	下	-	-
(背後打擊技)				
裡天刃	P	上	背向敵人	-
天神翔	⇩P	中	背向敵人	-
裡地刃	⬇P	下	背向敵人	-
裡天腳	K	上	背向敵人	-
裡連天	KK	上中	背向敵人	-
裡人腳	⇩K	中	背向敵人	-
幻落腳	⬇K	下	背向敵人	-
月影腳	⇧K	中	背向敵人	-
(固有打擊技)				
天襲腳	⇦K	中	-	-
飛龍腳	⇧K	上	-	-
月輪腳	⇩K	中	-	-
浮天刃	⇧P	上	-	-
避天刃	⇦P	上	-	-
二連突	PP	(上上)	-	-
連突朱鷺腳	PPK	(上上)上	-	-
連突白鷺腳	PPKK	(上上)上中	-	-
連突白鷺閃	PPK⇩K	(上上)上下	-	-
連界刃	PPP	(上上)中	-	-
連界央閃突	PPPP	(上上)(中中)	-	-
連界央炎舞	PPPK	(上上)中上	-	-
連月碎	PP⇩K	(上上)中	-	-
連光彈	PP⇨P	(上上中)	-	-
連光裂空牙	PP⇨KK	(上上中)中	-	-
連光裡襲斬	PP⇨PKK	(上上中)中中	-	-
連光虛襲斬	PP⇨PK⇩K	(上上中)中下	-	-
連光天襲腳	PP⇨P⇨K	(上上中)中	-	-
連光幻落腳	PP⇨P⇩K	(上上中)下	-	-
連炎顎	PP⇨K	(上上)中	-	-
連炎月	PP⇨KK	(上上)中上	-	-
連炎舞	PP➡KK	(上上)中上	-	-
連月露	PP⇨K⇩K	(上上)中下	-	-
連突風渦閃	PP⇩K	(上上)下	-	-
天刃・閃天腳	PK	上上	-	-
天刃・連天腳	PKK	上上上	-	-
天刃・連轟腳	PKKK	上上上中	-	-
天刃・連刃腳	PK⇧K	上上中	-	-
天刃・連地腳	PK⇩K	上上下	-	-
閃光彈	⇨P	中	-	-
閃光裂空牙	⇨PP	中中	-	-
閃光人襲腳	⇨PK	中中	-	-
閃光裡襲斬	⇨PKK	中中中	-	-
閃光虛襲斬	⇨PK⇩K	中中下	-	-
閃光天襲腳	⇨P⇨K	中中	-	-
閃光幻落腳	⇨P⇩K	中下	-	-
界央閃突	⇧PP	(中中)	-	-
界央炎舞	⇧PK	中上	-	-
界央幻落腳	⬉PK	中下	-	-
連轟腳	KKK	上上中	-	-
連人腳	K⇧K	上中	-	-
連地腳	K⇩K	上下	-	-
無影刀	⇨⇨P	中	-	-
無影半月腳	⇨⇨PK	中中	-	-
無影地襲腳	⇨⇨P⇩K	中下	-	-
炎顎蹴	⇨K	中	-	-
炎月蹴	⇨KK	中上	-	-
炎舞蹴	➡KK	中上	-	-
月露蹴	⇨K⇩K	中下	-	-
狼牙	⇨⇨K	下	-	-
旋	P+K	上	-	-
疾風	⇩⇦⇨K	上	-	-
疾天腳	⇩⇦⇨KK	上上	-	-
疾露腳	⇩⇦⇨K⇩K	上下	-	-
風渦閃	⇧K	下	-	-
旋・霞蹴	⇩F+K	中	-	-
霧幻刀	⇦⇧P	中(背後)	-	-
朱鷺腳	F+K	上	-	-
白鷺腳	F+KK	上中	-	-
白鷺閃	F+K⇩K	上下	-	-
薙	⇦F+K	中	-	-
舞扇	⇦⇧K	中	-	-
新月蹴	⇦K	上(背後)	-	-
白浪	⇦KK	上中	-	-
天舞襲	⇦PK	上	-	-
裂空牙	⇨P+K	中	-	-
朧斬	⇦P	中	靠牆時	-
起連腳	K⇨K	中	起身時	-
湖月腳	F+K	上	起身時	-
(投技)				
霞返	F+P	上(正面)	-	
龍燈圓舞	⇨F+P	上(正面)	-	
朧驅	F+P	(正面)	走行中	-
鷹梓	⇨F+P	(正面)	靠牆時	-
天龍腳	⇦F+P	上(正面)	-	-
安達靜	⇦F+P	-	靠牆時	-
飛燕	⇧F+P	上(正面)	-	-
飛燕逆落	⇧F+P ・ F+P	-	-	投技 ⬆O⬇➡O
陽炎	⇨⇨F+P	上(正面)	-	-
茨落	⇨⇨F+P ・ F+P	-	-	投技 ⬆O⬇➡O
茨碎	⇨⇨F+P ・ F+P	--	靠牆時	投技 ⬆O⬇➡O
朧	⇦⇧F+P	上(正面)	-	-
狼顎蹴	⇩⇧⇦F+P	上(正面)	-	-
鼓車	⇩⇦⇨F+P	上(正面)	-	-
白虹	F+P	上	敵背後	-
裡飛燕	⇧F+P	上	敵背後	-
飛襲圓舞	⇨F+P	上	敵背後	-
虹飛沫	⇩F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
飛燕襲	⇧F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
(HOLD 技)				
霞鏡花	⇩F	上	對手上段P時	-
柿子狩獵	⇩F	上	對手上段K時	-
霧幻取白羽	⇦F	中	對手中段P時	-
時雨舞	⇦F	中	對手中段K時	-
紅葉飄落	⇧F	下	對手下段P時	-
霜劍刈	⇧F	下	對手下段K時	-
櫻惑	⇦⇦F	上中	對手上中段打擊時	-
櫻迷	⇦⇧F	下	對手下段打擊時	-
舞衣	⇦F	-	對手跳起P時	-
羽衣	⇦F	-	靠近牆壁對手跳起P時	-
(DOWN 攻擊技)				
鷹爪腳	⇧P+K	-	對手倒地時	-
瓦碎	⇩P	-	對手倒地時	-
(特殊行動技)				
櫻纏	⇦⇨⇦F+P+K	-	-	擺姿勢
裡驅	⇩P	-	-	擺姿勢
天舞	⇦P	-	-	擺姿勢



RYU HAYABUSA

SPEED	☆☆☆
POWER	☆☆☆
TECHNIC	☆☆☆☆

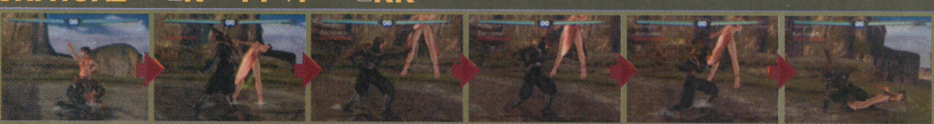
隼流忍術派的忍者角色，今集仍然有歷代「DOA」擁有最強空中投技COMBO之名的一個，不單擁有快速攻擊的打擊技，且憑著獨有動作倒立所變化出來多采多姿的招技令對手難以捉摸，而滅鬼龍卷蹴(PP⇦PK)就是連續技作最後一擊常用的技倆來。

連續技推介

COUNTER～⇩⬂⇨P～PP⇦PK



CRITICAL～⇧K～PP⇦P～⇧KK



⇧K～PP⇦P～⇩K

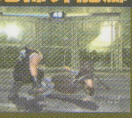


飯綱落 ⇦⬃⇩⬂⇨F+P · ⇩⬂⇨⬃⇧F+P · ⇦⬃⇧⬂⇨⬁⇩⬀F+P



最具殺傷力的連續投技，DAMAGE達80 HIT POINT，足以扣掉對手一半體力，攻擊判定為上，基本上這招前兩組指令輸入時間是緊接著的，當捉住對手於高空時再追加輸入第三組指令，如是的話落下DAMAGE便會大幅增加，這招使出便算成功。

地掃昇龍腳 ⬂KK



今集的新技，攻擊判定為下中。這招掃腿好處的地方，可藉著CRITICAL的一腳後的倒立姿勢，而做出各種倒立專用的打擊技向對手施加一擊。這招相比招式相似的陣風連擊(⬂K<KK)的優點，就勝在與對手能保持一定近距離。

閃光飯綱 7F · ⇩⬂⇦⬃⇧F · ⇨⬃⇧⬂⇦⬁⇩⬀F／裂光飯綱 ⇦F · ⇩⬂⇦⬃⇧F · ⇨⬃⇧⬂⇦⬁⇩⬀F



由⬃/⇦F下所產生COMBO HOLD的閃光飯鋼或裂光飯鋼，這兩招所輸入的指令完全一樣，與飯鋼落同是將對手捉至高空中然後衝落地面，不同的是輸入難度比前者較易。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
上段正拳突	P	上	-	-
昇旋刀	⬂P	中	-	-
下段正拳突	⇩P	下	-	-
上段迴轉蹴	K	上	-	-
足刀蹴	⬂K	中	-	-
下段迴轉蹴	⇩K	下	-	-
(背後打擊技)				
背擊裡拳	P	上	背向敵人	-
背擊中段手刀	⇩P	中	背向敵人	-
背擊下段手刀	⬇P	下	背向敵人	-
背擊上段蹴	K	上	背向敵人	-
背擊中段蹴	⇩K	中	背向敵人	-
背擊下段蹴	⬇K	下	背向敵人	-
落震牙	⇧K	中	背向敵人	-
(固有打擊技)				
連彈	PP	(上上)	-	-
連擊彈	PPP	(上上)中	-	-
連・邪鬼押	PPPP	(上上)中中	-	-
空旋斬刀	PP⇦P	(上上)中	-	-
空旋斬擊	PP⇦PP	(上上)中中	-	-
連・闇押	PP⇦P⇩P	(上上)中下	-	-
滅鬼龍卷蹴	PP⇦PK	(上上)中中	-	-
連・鬼哭蹴	PPK	(上上)上	-	-
連・鬼哭雷鳴腳	PPKK	(上上)上上	-	-
連・鬼哭神啼腳	PPKKK	(上上)上上上	-	-
陣風連腳	PP⇩K	(上上)下	-	-
正拳・上段蹴	PK	上上	-	-
波濤蹴	PKK	上上上	-	-
破突	⇨P	中	-	-
破突膝蹴	⇨PK	中中	-	-
破突連翔	⇨PKK	中(中上)	-	-
雷震擊	⇨⇨P	中	-	-
天突	⇧P	上	-	-
空旋刀	⇦P	中	-	-
空震擊	⇦PP	中中	-	-
破妖薙蹴	⇦PK	中中	-	-
闇押	⇦P⇩P	中下	-	-
雲打	⬂P	中	-	-
惡鬼押	⬂PP	中中	-	-
村雨刀	⬁PP	中上	-	-
真槍突	⬁PPP	中上中	-	-
地旋刀	⬃P	下	-	-
地旋腳	⬋PK	下下	-	-
臥龍閃	⇩⬂⇨P	中	-	-
邪鬼押	KP	上中	-	-
彈車	KK	上上	-	-
日輪腳	⬃K	中	-	-
破幻昇腳	⇧K	上	-	-
破幻降龍腳	⇧KK	上中	-	-
天輪腳	⬂K	中	-	-
鬼菱	K	上	著地中	-
裡地掃腳	⬁KK	中下	-	-
破邪膝蹴	⇨K	中	-	-
破邪連翔	⇨KK	(中上)	-	-
地滑	⇨⇨K	下	-	-
地掃腳	⬂K	下	-	-
地掃昇龍腳	⬂KK	下中	-	-
陣風擊	⬋KK	下下	-	-
陣風連擊	⬂K⬋KK	下下下	-	-
裡影狩旋腳	⇨⇦K	下	-	-
光輪腳	⇦K	上	-	-
舞錐	⇩⬂⇨K	中	-	-
昇龍腳	⇦K	中	著地中	-
蒼空斬刀	P+K	上	-	-
蒼空連刀	P+KP	上中	-	-
天魔鳴動波	⇨P+K	上	-	-
我王掌	⇦P+K	中	-	-
裂空砲	⬁P+K	中(背後)	-	-
裂空落震牙	⬁P+KK	中中	-	-
鬼哭蹴	F+K	上	-	-
鬼哭雷鳴腳	F+KK	上上	-	-
鬼哭神啼腳	F+KKK	上上上	-	-
地昇腳	⇦F+K	上	-	-
陣風腳	⇩F+K	下	-	-
斬魔蹴	⬁F+K	中	-	-
風裂	⇦P+K	中	靠牆時	-
落震牙	⇧K	上	背向敵人	-
降天正拳突	P	上	倒立中	-
降天足刀蹴	⇩K	中	倒立中	-
通天腳	K	上	倒立中	-
旋刃腳	KK	中	倒立中	-
天砲腳	P+K	中	倒立中	-
無雙刈	F+K	下	倒立中	-
(投技)				
十字絡	F+P	上(正面)	-	-
首切投	⇧F+P	上(正背面)	-	-
鐘樓打	⇧F+P	-	靠牆時	-
四方投	⬁F+P	上(正面)	-	-
山嵐	⇦F+P	上(正)	-	-
隼蹴	⇨⇨F+P	上(正面)	-	-
幻影	⇨F+P	上(正面)	-	-
落雷衝	⇩⬃⇦F+P	上(正面)	-	-
昇雷掌	⇦⬃⇩⬂⇨F+P	上(正面)	-	-
鎌鼬	⇩⬃⇨⬂⇧F+P	-	-	-
飯綱落	⇦⬃⇩⬂⇨F+P · ⇩⬂⇨⬃⇧F+P · ⇦⬃⇧⬂⇨⬁⇩⬀F+P	-	-	投技COMBO
裡投	F+P	上(背後)	敵背後	-
神立落	⇦F+P	上(背後)	敵背後	-
落龍衝	⇨F+P	上(背後)	敵背後	-
錐揉投	F+P	上(背後)	倒立中	-
兜狩	⇦F+P	上(正)	倒立中	-
斬首閃	⇩F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
跳躍絡操	⬂F+P	下(正面)	對手蹲下時時	-
瀧壺渡	⇩F+P	下(背後)	對手背後蹲下時	-
(HOLD 投)				
昇雷彈	⬃F	上	對手上段打擊時	-
閃光鎌鼬	⬃F · ⇩⬂⇦⬃⇧F	-	-	
閃光飯綱	⬃F · ⇩⬂⇦⬃⇧F · ⇨⬃⇧⬂⇦⬁⇩⬀F		對手上段打擊時	
影燈籠	⬃F	上	對手上段打擊時	-
昇雷門	⇦F	對手中段打擊時	-	-
裂光鎌鼬	⇦F · ⇩⬂⇦⬃⇧F	-	-	-
裂光飯綱	⇦F · ⇩⬂⇦⬃⇧F · ⇨⬃⇧⬂⇦⬁⇩⬀F	-	對手中段打擊時	-
大蛇刈	⇦F	中	對手中段打擊時	-
昇龍腳	⬂F	下	對手下段打擊時	-
妖光鎌鼬	⬂F · ⇩⬂⇦⬃⇧F	-	-	-
妖光飯綱	⬂F · ⇩⬂⇦⬃⇧F · ⇨⬃⇧⬂⇦⬁⇩⬀F	-	對手下段打擊時	-
弧劍斬	⬂F	下	對手下段打擊時	-
牙碎	⇦F	-	對手跳躍P時	-
(DOWN 攻擊技)				
奈落突	⇧P+K	-	對手倒地時	-
虎牙雙彈	⇩P	-	對手倒地時	-
(特殊行動技)				
隱形印“忍”	⇦⇨⇦F+P+K	-	-	擺姿勢
隱形印“絕”	⇨⇦⇨F+P+K	-	-	擺姿勢
禮	⇩⇩F+P+K	-	-	挑逗
天地返	⇩P+K		-	-
降天	⇩	-	倒立中	-
裡風	⬃P	-	-	-
降轉	⇦⇦	-	倒立中	-
飛鳥返	⇦P	-	靠牆時	-



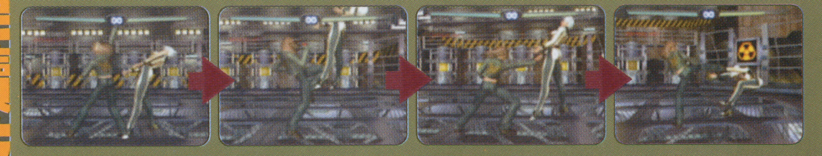
HITOMI

一名女空手道，是個攻守兼備的角色，以多種簡單但強力的打擊為名，不過論與其他女角色的實力相比，她是及不上的，而其中46P(中)或236P(上)出招比較快，是常用的攻擊招數，

SPEED ☆☆☆
POWER ☆☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆

連續技推介

CRITICAL ～⇦Kor⇦F+K ～PP⇨PK



對手靠牆時～⇦⇦P ～⇩P ～PP⇨PK



⇦⇦P ～⇩PK ～PP⇨PK

猛火 ⇦⇦F+P



簡單但得來最大威力的投技，DAMAGE值TOTAL為60，攻擊判定為上段正面，而對手靠牆時此技便會變化成另一技「業火」以帶來更絕大的損害。

光露・跳蹴 ⇨F+KK





在對手靠牆時才發揮出最大效果的攻擊。當第一腳將對手擊至牆之際，再按K便可達至雙重DAMAGE的效果。

天涯 ⇦PKP



由上下中三個不同攻擊判定所組成的攻擊，可藉著對手浮起使出空中COMBO。

不動風塵 ⇦P+K



這招可儲氣以加強攻擊力的效果，但由於出招遲的關係，不適宜於近敵時使用，否則成功的機會相當微，只會被對手有所還擊，而致得不償失。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
順突	P	上	-	-
手刀脾臟打	⇧P	中	-	-
下段突	⇩P	下	-	-
迴轉蹴	K	上	-	-
中段迴轉蹴	⇧K	中	-	-
下蹴	⇩K	下	-	-
(背後打擊技)				
振向順突	P	上	背向敵人	-
返肘	⇩P	中	背向敵人	-
返肘・曉鐘	⇩PP	中	背向敵人	-
振向下段突	⬇P	下	背向敵人	-
背後後蹴	K	上	背向敵人	-
振向踵落	⇩K	中	背向敵人	-
振向下段足刀	⬇K	下	背向敵人	-
飛後蹴	⇧K	中	背向敵人	-
(固有打擊技)				
鍔打	⇧P	上	-	-
吾妻	⇦⇨P	上	-	-
雙手突	⇨P+K	中	-	-
風塵	⇩⇦⇨P	中	-	-
手刀鎖骨打	⇨P	中	-	-
手刀內打	⇨PP	中上	-	-
掌底打	⇨PPP	中上中	-	-
神居	⇨PP➡P	中上上	-	-
猿臂	⬂P	上	-	-
猿臂・迴轉肘	⬂PP	上中	-	-
猿臂・曉鐘	⬂PPP	上中中	-	-
猿臂・迴轉踵薙	⬂PPK	上中下	-	-
猿臂膝當	⬂PK	上中	-	-
猿臂變化蹴	⬂PKK	上中上	-	-
猿臂踵薙	⬂PK⇩K	上中下	-	-
肘上打	⇦P	上	-	-
鎌押	⇦PK	上上	-	-
鎌返	⇦PKK	上上中	-	-
連突	PP	(上上)	-	-
連風塵	PPP	(上上)中	-	-
連鉤手	PP⇨P	(上上)上	-	-
連牽牛	PP⇨PP	(上上)上中	-	-
霧鐘	PP⇨PK	(上上)上中	-	-
東雲	PP⇨P⇩K	(上上)上下	-	-
連突擊・押蹴	PPK	(上上)上	-	-
朱雀	PP⇩KK	(上上)下上	-	-
龍尾	PP⬇KK	(上上)下下	-	-
葉陰	P⇨P	上上	-	-
葉陰・迴轉肘	P⇨PP	上上中	-	-
葉陰・曉鐘	P⇨PPP	上上中中	-	-
葉陰・踵薙	P⇨PPK	上上中下	-	-
突擊・連蹴	PKK	上上上	-	-
勾手突	⇨⇨P	上	-	-
牽牛	⇨⇨PP	上中	-	-
連天路	⇨⇨PPP	上中中	-	-
勾手・橫蹴	⇨⇨PK	上中	-	-
勾手・踵薙	⇨⇨P⇩K	上下	-	-
鐵槌	⇦P	上	-	-
鐵槌・下段足刀	⇦PK	上下	-	-
天涯	⇦PKP	上下中	-	-
紫煙	⇦PPP	(上上)中	-	-
薰風	⇦PPK	(上上)下	-	-
天路	⇧⇧P	中	-	-
草薙	⇧⇧P/⇩⇩P	中	-	-
曉闇	⇧⇧K/⇩⇩K	下	-	-
迴轉・後蹴	KK	上上	-	-
迴轉・橫蹴	K⇩K	上中	-	-
半月	⇦K	上	-	-
飛膝蹴	⇨⇨K	中	-	-
流星	⇨⇨KK	中上	-	-
殘月	⇨⇨KKK	中上中	-	-
踵落	⇧K	中	-	-
上段押蹴	⬂K	上	-	-
飛後蹴	⇩⇦⇨K	中	-	-
後回蹴	F+K	上	-	-
踵薙	⇩F+K	下	-	-
光露・跳蹴	⇨F+KK	中上	-	-
光露・踵薙	⇨F+K⇩K	中下	-	-
光琳	⇦F+K	上(背面)	-	-
真月	⇧F+K	上	-	-
胴迴蹴	⇦⇨K	中	-	-
迴轉蹴	P+K	中	-	-
曉鐘	P+KP	中中	-	-
迴踵薙	P+KK	中下	-	-
不動風塵	⇦P+K	中	-	可儲氣
膝當變化蹴	⇨KK	中上	-	-
膝當踵薙	⇨K⇩K	中下	-	-
足刀蹴	➡K	上	-	-
足刀連蹴	➡KK	上上	-	-
天狼	➡KK⇨K	上上中	-	-
列星	➡KKK	上上上	-	-
銀狼	⬂KK	下中	-	-
刃文	⬂KP	下中	-	-
雷牛	⬂K⇨PP	下上中	-	-
天雷	⬂K⇨PK	下上中	-	-
界雷	⬂K⇨K⇩K	下上下	-	-
弦月	⇩KK	下中	-	-
豹尾	⬇KK	下下	-	-
翔麟	⇦KK	(中上)	-	-
迴轉連突	⇧KP	中上	-	-
迴轉二段蹴	⇧KK	中上	-	-
波頭	⇧KKK	中上	-	-
(投技)				
琴車	F+P	上(正面)	-	-
蹴爪	⇦F+P	上(正面)	-	-
鐵鎖	⇦F+P	-	靠牆時	-
猛火	⇦⇦F+P	上(正面)	-	-
業火	⇦⇦F+P	-	靠牆時	-
破碎	⇨F+P	上(正面)	-	-
梓碎	⇩⇦⇦F+P	上(正面)	-	-
弧月	F+P	上(背後)	敵背後	-
零月	⇩F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
細雪	⇩F+P	下(背後)	對手背後蹲下時	-
(HOLD 投)				
破軍 / 流水	⇨F	上	對手上段打擊時	-
巨門 / 富嶽	⇦F	上	對手中段打擊時	-
卷風 / 白刃	⇦F	下	對手下段打擊時	-
流雪	⇦F	-	對手跳躍P時	-
(DOWN 攻擊技)				
鋼碎	⇧P+K	-	對手倒地時	-
下方突	⇩P	-	對手倒地時	-
(特殊行動技)				
せいやっ!	⇦⇨⇦F+P+K	-	-	挑逗

ZACK



沒有特定流派的角色，攻擊手段以腳為主，招式多達100種以上。

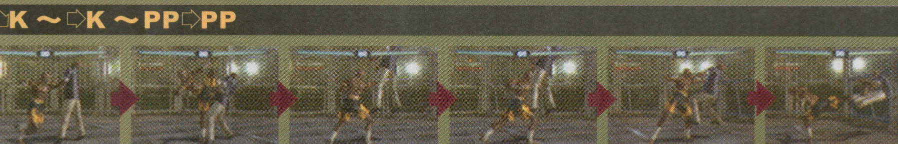
SPEED	☆☆☆
POWER	☆☆☆☆
TECHNIC	☆☆☆

連續技推介

CRITICAL～⇧Kor⬁⬁K～PPPK



⬁⬁K～⇨K～PP⇨PP



Dacking Smash⇩P+KP



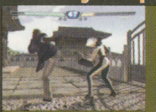
這招最有用的地方能蹲下躲避對手的上段打擊，及可將對手陷入CRITICAL狀態，而對一些連續K攻擊時更可將對手浮起。至於在這招使出後亦可用F+P作出投技。

Devil's Rush⇩KP⇨PP



這招攻擊判定為下上中中，雖然具有CRITICAL效果，但出招後會背向敵人，唯一能及時再施加一擊就最好選擇⬁P/⬁K。

Tricky Expert⇩KPKKKK



這招中段由三個中段所組成的連攜，要注意最後的一下出腳慢，有機會被對手COUNTER HOLD。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
Punch	P	上	-	-
Upper	⬁P	中	-	-
Low knuckle	⇩P	下	-	-
High Kick	K	上	-	-
Middle Kick	⬁K	中	-	-
Te Learning	⇩K	下	-	-
(背後打擊技)				
Hell knuckle	P	上	背向敵人	-
Hell Needle	⇧P	中	背向敵人	-
Hell Low knuckle	⬇P	下	背向敵人	-
Hell Heel Kick	K	上	背向敵人	-
Hell Upper Kick	⇩K	中	背向敵人	-
Hell Low Spin Kick	⬇K	下	背向敵人	-
Hell Salk Club	⇦P	上	背向敵人	-
Hell Spinning heel	⇦K	中	背向敵人	-
(固有打擊技)				
To Lu needle	⇧P	中	-	-
Slam Knuckle	⇦P	上	背向敵人	-
Strike Knuckle	⇦PP	中	-	-
Fake Strike Knuckle	⇦PK	中	-	-
Tea Soak Bon	⬀P	中	-	-
Tea Soak Ran	⇨⇨P	中	-	-
Tea Soak Rush	⇨⇨PP	中上	-	-
Devil's Upper	⬁⬁P	中(背)	-	-
Devil's Elbow	⬁⬁PP	中上	-	-
Salk Club	⇩⬁⇨P	上	-	-
Double Impact	⇩⬁⇨PP	上中	-	-
Triple Impact	⇩⬁⇨PPP	上中上	-	-
Spinning Heel Kick	⇩⬁⇨PK	上中	-	-
Tea Soak Tron	⇨P	中	-	-
Double Salk	⇨PP	中中	-	-
Elbow Middle Kick	⇨PK	中中	-	-
Elbow Double Middle	⇨PKK	中(中中)	-	-
Elbow Triple Middle	⇨PKKK	中(中中中)	-	-
Inferno Rush	⇨PKKKK	中(中中中)中	-	-
Inferno Shift	⇨PKKK⇩K	中(中中中)下	-	-
Rising Heel Kick	⬃K	上	-	-
Reverse Heel	⇧K	上	-	-
Half Spin High Kick	⇦K	上	背向敵人	-
Half Spin Salk Club	⇦KP	上上	-	-
Half Spin Heel kick	⇦KK	上中	-	-
Tea Cow Tron	⇨K	中	-	-
Gatling Knee	⇨KK	中中	-	-
Heat Sunrise	⬂K	中	-	-
Spring Kick	⬂KK	中中	-	-
Cow Roi	⇨⇨K	中	-	-
Lasing Knee	⬁⬁K	中	-	-
Overhead Kick	⬁⬁KK	中中	-	-
Zack Hurricane	⇦⇨K	上	-	-
Tambourine Kick	⇦⇦K	中	-	-
Tambourine Heel	⇦⇦KK	中中	-	-
Hunting Kick	⇩⬁⇨K	上	-	-
Zack Cyclone	⇩⬁⇨KK	(上上)	-	-
Sliding Body Blow	⇧⇧P/⇩⇩P	中	-	-
Sliding Spin Kick	⇧⇧K/⇩⇩K	下	-	-
Sway Blow	⬂P	上	-	-
Jab High Kick	PK	上上	-	-
Jab High Turn Heel	PKK	上上中	-	-
Jab High Turn Rib Lu	PKKK	上上中上	-	-
Boost Rush	PKKKK	上上中上中	-	-
Jab Straight	PP	上(上上)	-	-
Mobius Rush	PPPK	(上上)上中	-	-
Pal Can Middle Kick	PPK	(上上)中	-	-
Balkan Double Middle	PPKK	(上上)(中中)	-	-
Balkan Triple Middle	PPKKK	(上上)(中中中)	-	-
Mad piece	PPKKKK	(上上)(中中中)中	-	-
Strike Shift	PPKKK⇩K	(上上)(中中中)下	-	-
Balkan Long Kick	PP⇩K	(上上)下	-	-
Balkan Double Low	PPMKK	(上上)(下下)	-	-
Balkan Triple Low	PPMKKK	(上上)(下下下)	-	-
Mad Hound	PPMKKKK	(上上)(下下下)下	-	-
Hound Shift	PPMKKK⬁K	(上上)(下下下)中	-	-
Balkan Hunting	PP⇨K	(上上)上	-	-
Balkan Cyclone	PP⇨KK	(上上)(上上)	-	-
Balkan Knee Kick	PP⇧K	(上上)中	-	-
Balkan Edge	PP⇨P	(上上)中	-	-
Genocide Rush	PP⇨PK	(上上)中中(背)	-	-
Devil's Tornado	PP⇨P⇩K	(上上)中下	-	-
Devil's Rush	PP⇨PP	(上上)中中(背)	-	-
Balkan Fake	PP⇦	上上	-	-
Fake Bazooka	PP⇦P	(上上)中	-	-
Fake Spinning Heel	PP⇦K	(上上)中	-	-
Piru Smash	⬆PP	(中中)	-	-
Heaven Smash	NPPP	(中中)中	-	-
High Turn Heel Kick	KK	上中	-	-
High Turn Triple	KKK	上中上	-	-
Mephisto Rush	KKKK	上中上中	-	-
Double Middle Kick	⬁KK	中中	-	-
Triple Middle Kick	⬁KKK	中(中中)	-	-
Middle Kick Rush	⬁KKKK	中(中中中)	-	-
Demon Rush	⬁KKKKK	中(中中中)中	-	-
Demon Shift	⬁KKKK⇩K	中(中中中)下	-	-
Double Roll Kick MKK	下下	-	-	
Triple Roll Kick	⬇KKK	下(下下)	-	-
Roll Kick Rush	⬇KKKK	下(下下下)	-	-
Bellial Rush	⬇KKKKK	下(下下下)下	-	-
Bellial Shift	⬇KKKK⬁K	下(下下下)中	-	-
Straight	⇩KP	下上	-	-
Tricky Middle Kick	⇩KPK	下上中	-	-
Tricky Double Middle	⇩KPKK	下上(中中)	-	-
Tricky Triple Middle	⇩KPKKK	下上(中中中)	-	-
Tricky Expert	⇩KPKKKK	下上(中中中)中	-	-
Fury Expert	⇩KPKKK⇩K	下上(中中中)下	-	-
Tricky Roll Kick	⇩KP⇩K	下上下	-	-
Tricky Double Roll	⇩KP⬇KK	下上(下下)	-	-
Tricky Triple Roll	⇩KP⬇KKK	下上(下下下)	-	-
Tricky Hound	⇩KP⬇KKKK	下上(下下下)下	-	-
Fury Hound	⇩KP⬇KKK⬁K	下上(下下下)中	-	-
Balkan Elbow	⇩KPP	下上上	-	-
Mobius Rush	⇩KPPK	下上上中	-	-
Balkan CycloneHunting	⇩KP⇨K	下上上	-	-
Balkan Knee Kick	⇩KP⇨KK	下上(上上)	-	-
Balkan Edge	⇩KP⇧K	下上中	-	-
Balkan Genocide Rush	⇩K⇦⇨P	下上中	-	-
Genocide Kick	⇩KP⇨PK	下上中中(背)	-	-
Devil's Tornado	⇩KP⇨P⇩K	下上中下	-	-
Devil's Rush	⇩KP⇨PP	下上中中(背)	-	-
Balkan Fake	⇩KP⇦	下上	-	-
Fake Bazooka	⇩KP⇦P	下上中	-	-
Fake Spinning Heel	⇩KP⇦K	下上中	-	-
Cosaque Kick	P+K	上	-	-
Boomerang Heel Kick	F+K	上	-	-
Zack Tornado	⇩F+K	下	-	-
Spinning Middle Kick	⇨F+K	中	-	-
Dacking	⇩P+K	-	-	-
Dacking Smash	⇩P+KP	中	-	-
Flying Knee Kick	⇨P+K	中上	-	-
Windup Bazooka	⇦P+K	中	-	可儲氣
Tristar Upper	⬁P+K	中	-	-
Air Wall	⇨⇨P+K	中	-	-
Long Bazooka	⇩⬁⇨FP	中	-	-
(投技)				
Wild Slow	F+P	上(正面)	-	-
Stunner	⇦F+P	上(正面)	-	-
Knee Storm	⇨⇦F+P	上(正面)	靠牆時	-
Hard Rush	⬁⬁F+P	上(正面)	-	-
Splash Dunk	⇩⬁⇨F+P	上(正面)	-	-
Fly Boarding	⇩⬁⇨F+P	-	靠牆時	-
Neck Hunting	F+P	上	敵背後	-
Bio Ream Speed	⇦F+P	上	敵背後	-
Beast Fang	⇩F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
Heart Blurring Squid	⬀F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
Reverse Strike Fang	⇩F+P	下(背後)	對手背後蹲下時	-
(HOLD 技)				
Oct Pass Blow	⬂F	上	對手上段P時	-
Slash Elbow	⬂F	上	對手上段K時	-
Cross Bazooka	⇦F	中	對手中段P時	-
Heel Edge	⇦F	中	對手中段K時	-
Fan Key Elbow	⬀F	下	對手下段P時	-
Dust Stamp	⬀F	下	對手下段K時	-
Air Stamp	⇦F	-	對手跳躍P時	-
(DOWN 攻擊技)				
Foot Stamp	⇧P+K	-	對手倒地時	-
Stepping Way	⇧P+K · ⇦⇨P+K	-	對手倒地時	-
Wild Heel	⇩K	-	對手倒地時	-
(特殊行動技)				
Wave	⇦⇨⇦F+P+K-	-	-	
Oh My God!	⇩⇩F+P+K	-	-	-
Fake Roll	⇩⬁⇨F	-	-	-
Ducking	⇩P+K	-	-	-



GEN FU

屬心意六合拳流派的角色，速度和招式數目不算得甚麼高和多，但勝在有強力的打擊技，可說是上級者用的角色，但由於動作較慢的關係，要小心被對手反擊。

SPEED ☆☆
POWER ☆☆☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆

連續技推介

⇧P+K ～⇨PPP+K



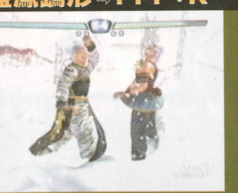
CRITICAL ～各種浮起技～⇨PPP+K



⇩⇦⇨F+P ～⇧P+K ～⇧P ～⇩P+KP



盤鳳鷂形⇨PPP+K



集中中段攻擊為主的招式。它的好處是入力時間不需快，尤其是最後的P+K 在半秒後使出亦可。

狸貓上樹⇧F+P

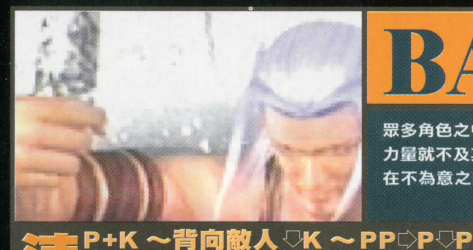


最適合在對手蹲下時使用的下段投技，攻擊後會走到對手背後，這時就快速輸入16P 再施下重創。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
順步捶	P	上	-	-
丹鳳朝陽	⇧P	中	-	-
崩捶	⇩P	下	-	-
高彈腿	K	上	-	-
彈腿	⇧K	中	-	-
斧刃腳	⇩K	下	-	-
(背後打擊技)				
轉身崩捶	P	上	背向敵人	-
轉身挑領	⇩P	中	背向敵人	-
轉身下崩捶	⬇⇦	下	背向敵人	-
轉身蹴腿	K	上	背向敵人	-
後蹴腿	⇩K	中	背向敵人	-
轉身下腳	⬇K	下	背向敵人	-
背勢盤腿	⇦P	中	背向敵人	-
盤肘・丹鳳朝陽	⇨PP	中中	背向敵人	-
盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山	⇨PPP	中中中	背向敵人	-
盤鳳鷂形	⇨PPP+K	中中中	背向敵人	-
背勢烏牛擺頭	P+K	中	背向敵人	-
(固有打擊技)				
撐掌	⇧P	上	-	-
連捶	PP	(上上)	-	-
連捶單把	PPP	(上上)中	-	-
白蛇連捶	PP⇩P	(上上)下	-	-
連捶前掃腿	PP⇩K	(上上)下	-	-
丹鳳朝陽・虎蹲山	⇧PP	中中	-	-
虎抱頭	⇦P	上	-	-
盤肘	⇨P	中	-	-
盤肘・丹鳳朝陽	⇨PP	中中	-	-
盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山	⇨PPP	中中中	-	-
盤鳳鷂形	⇨PPP+K	中中中	-	-
懷抱頑石	⇦P	中	-	-
懷抱頑石・鷹捉把	⇦PP	中中	-	-
懷抱頑石・雙推把	⇦P⇨P	(中中)	-	-
懷抱頑石・雙推把・雙把	⇦P⇨PP	(中中)中	-	-
挑領	⬆P	中	-	-
單把	⇨⇨P	中	-	-
虎蹲山	⇧⇧P	中	-	-
箭疾步	⇩⇧⇨FP	中	-	-
橫襲虎爪把	⇩⇧⇨PP	中中	-	-
六合裡崩捶	⇦⇦P	中(背後)	-	-
虎撲把	⇩⇧⇦P	中	-	-
鷹捉把	⇨⇦P	中	-	-
烏牛擺頭	⇧⇨P	中	-	-
鷂形	⇧⇧P/⇩⇩P	中	-	-
白蛇翻捶	⇧P	下	-	-
蛇捶	P+KP	中上	-	-
蛇抖身	P+KPP	中上中	-	-
龍形攔橫	P+K⇨P	中中	-	-
雙把	⇨P+K	中	-	-
斬捶	⇩P+K	上 / 中	-	-

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
鷂子栽肩	⇩P+KP	上 / 中中	-	-
熊步挑掌	⇧P+K	中	-	-
搨把	⇧P+K	上	-	-
白虎雙把	⇦P+K	中	-	可儲氣
蛇出洞	⇧KP	中中	-	-
旋龍把	⇧KPP	中中上	-	-
雞腿	➡K	中	-	-
雞腿・半旋風	➡KK	中中	-	-
七寸腿	⇧K	下	-	-
七寸腿・烏牛擺頭	⇧KP	下中	-	-
七寸腿・前掃腿	⬆KK	下下	-	-
半旋風	⇧K	中	-	-
旋風腳	⇦K	上	-	-
旋風前掃腿	⇦KK	上下	-	-
旋風後蹴腿	⇩K	中	-	-
側踹腳	⇨K	上	-	-
雙飛腳	F+K	上	-	-
前掃腿	⇩F+K	上	-	-
(投技)				
十字裡橫	F+P	上(正面)	-	-
心意把	⇦F+P	上(正面)	-	-
龍腰	⇦F+P	-	靠牆時	-
揪腿	⇨F+P	上(正面)	-	-
龍尾旋天靠	⇨F+P	-	靠牆時	-
捲地風	⇨⇨F+P	上(正面)	-	-
猴形	⇨⇨F+P ・ F+P	-	-	投技 ⬆O⬇➡O
硬開三皇鎖	⇩⇧⇦F+P	上(正面)	-	-
雲閉日月把	⇩⇧⇨F+P	上(正面)	-	-
雲閉落捕	⇩⇧⇨F+P ・ F+P	上(正面)	-	投技 ⬆O⬇➡O
虎擺尾	F+P	上(背後)	敵背後	-
側陣靠	⇨F+P	上(背後)	敵背後	-
馬鐵頭	⇩F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
狸貓上樹	⇧F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
十字大劈	⇩F+P	下(背後)	對手背後蹲下時	-
中空落捕	F+P	空中	對手浮起時	需走到對手落點時輸入(⇩KK 便可將對手浮起)
(HOLD 技)				
泰山崩捶 / 鷹捉轉把	⇨F	上	對手上段打擊時	-
龍形 / 龍調膀	⇦F	中	對手中段打擊時	-
天山崩捶 / 大槍	⇧F	下	對手下段打擊時	-
採手 / 勞手	⇦⇦F	上中	對手上中段打擊時	-
掛手 / 勾掛	⇦⇦F	下	對手下段打擊時	-
鷂子翻身	⇦F	上	對手跳躍 P 時	-
(DOW⬆攻擊技)				
落蹴擊	⇧P+K	-	對手倒地時	-
地撐掌	⇩P	-	對手倒地時	-
(特殊行動技)				
盤落地	⇦⇨⇦F+P+K	-	-	挑逗
天勢把	⇩⇩F+P+K		-	⬆⇩ 使用時 -
箭步	⇩⇧⇨F	-	-	特殊動作
側轉	⇨P	-	-	特殊動作





BARD WONG

SPEED	☆☆
POWER	☆☆
TECHNIC	☆☆☆☆☆

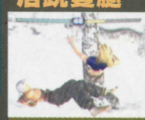
眾多角色之中擁有最多招式的一個，流派為醉仙拳，雖然技能為最高，可是速度與力量就不及其他角色。他的獨有動作就是背向敵人、獨立步和寢狀態；藉著寢狀態在不為意之間捉住對手做成傷害。

連續技推介

P+K ～背向敵人⇩K ～PP⇨P⇩P

背向敵人PPP ～對手靠牆⇧PP ～⇧K

后跳雙腿・撲虎⇧⇧K⇩K



中下判定的攻擊，使出後會成寢狀態，這時可藉著對手CRITICAL的狀態輸入F+K使用專用投技。

連環腰擊PP⇨PP



這招攻擊後同樣擁有背向敵人的優勢，攻擊判定為上上上中，可藉著背向敵人時使出較為簡單的背後打擊技，如仰身連擊(PP)、後蹴月牙(PPP)。

前掃腿～寢 ⬆KKK⬇



這招連環掃腿都知道是下段判定，同樣具有寢狀態在CRITICAL下再使出寢狀態專用技。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
月牙叉手	P	上	-	-
挑腕	⇧P	中	-	-
下勢月牙	⇩P	下	-	-
側踢	K	上	-	-
前踢	⇧K	中	-	-
單腿蹲	⇩K	下	-	-
(固有打擊技)				
月牙連擊	PP	(上上)	-	-
轉身肘	PPP	(上上)中(背)	-	-
連擊・旋風腳	PPK	(上上)上	-	-
連擊・旋風腳～寢	PPK⬇	(上上)上	-	-
連擊・獨立步	PP➡	(上上)	-	-
轉身旋風	PP⬅	(上上)(背)	-	-
連擊・倒身彈腿	PP⇧K	(上上)中	-	-
跌叉	PP⇩K	(上上)下	-	-
括面腿	PK	上上	-	-
括面腿～背向	PK⬅	上上(背)	-	-
雙勾手	⇨P	中	-	-
旋身月牙	⇨PP	中中	-	-
雙勾手・醉步頂擊	⇨P⇦P	中中	-	-
醉步頂擊	⇧P	中	-	-
勾手	P+K	上(背)	-	-
挑腕	⇧P	中	-	-
連挑腕	⇧PP	中中	-	-
何仙姑・肘打	⇦⇨P	中	-	-
何仙姑・連肘打	⇦⇨PP	中中	-	-
何仙姑・腰擊	⇦⇨PPP	中中中(背)	-	-
何仙姑・單腿蹲	⇦⇨PPK	中中下	-	-
后彎仰飲酒勢	⇦P	-	-	-
仰飲酒挑腕	⇦PP	中(背)	-	-
仰飲酒前踢	⇦PK	中	-	-
仰飲酒前空翻跌	⇦PKK	中中	-	-
轉身肘靠	⇨⇨P	中(背)	-	-
雙拍	⇨⇨PP	中中	-	-
抖腕	⬆P	中	-	-
弓步頭打	⬆PP	中中	-	-
虎爪	⇨P+K	中	-	-
翻身上隔前擊	⇩⇧⇨P	中	-	-
旋身跳頭打	⇩⇧⇦P	中	-	-
退步月牙叉手	⇦P+K	中	-	-
歇步旋打	⇧P	下(背)	-	-
歇步側倒腿	⇧PK	下中	-	-
歇步翻身彈腿	⬆PK	下下(背)	-	-
歇步連旋打	⇧PP	下下(背)	-	-
連環側倒腿	⇧PPK	下下中	-	-
連環翻身彈腿	⬆PPK	下下下(背)	-	-
側旋月牙叉手	⇧⇧P/⇩⇩P	中	-	-
連側踢	KK	上上	-	-
連環後蹴腿	KKK	上上中(背)	-	-
連環穿腿坐地	KK⇩K	上上下	-	-
盤掃腿	⇧K	下	-	-
盤掃腿～寢	⇧K⬇	下	-	-
連掃腿	⬆KK	下下	-	-
連掃腿～寢	⬆KK⬇	下下	-	-
前掃腿	⬆KKK	下下下	-	-
前掃腿～寢	⬆KKK⬇	下下下	-	-
連環后跳雙踢	⇧KK	下中(背)	-	-
連環後翻腿	⇧KKK	下中中(背)	-	-
連環撲虎	⇧KK⇩K	下中下	-	-
後面雙飛	F+K	上(背)	-	-
連雙飛	F+KK	上上(背)	-	-
連環雙飛	F+KKK	上上上(背)	-	-
前踢・旋風腳	⇧KK	中上	-	-
前踢・旋風腳～寢	⇧KK⬇	中上	-	-
前踢・挑腕	⇧KP	中中	-	-
前踢・連挑腕	⇧KPP	中中中	-	-
后跳雙踢	⇧⇧K	中(背)	-	-
后跳雙踢・後翻腿	⇧⇧KK	中中(背)	-	-
后跳雙腿・撲虎	⇧⇧K⇩K	中下	-	-
旋風跟	⇨K	中	-	-
旋風跟・前空翻跌	⇨KK	中中	-	-
二起腳	⇦K	中	-	-
退身翻身踢	⇨K	中	-	-
退前身空翻跌	⇨KK	中中	-	-
倒身彈腿	⇦⇦K	中	-	-
方步雙飛	⇧K	上	-	-
單腿蹲・旋風腳	⇩KK	下上	-	-
單腿蹲・旋風腳～寢	⇩KK⬇	下上	-	-
滾剪腿	⬇KK	下下	-	-
單腿蹲・湘子吹笛	⇩KP	(下上)	-	-
後掃腿	⇩F+K	下	-	-
後掃腿～寢	⬇F+K	下	-	-
前空翻跌	⇨F+K	中	-	-
穿腿坐地	⇨⇨K	下	-	-
空中翻	⇦P	-	-	-
躍步挑打	⇦PP	中	-	-
提膝獨立挑腕	P	中	-	-
(背後打擊技)				
仰身月牙叉手	P	上(背)	-	-
仰身連擊	PP	(上上)	-	-
後蹴月牙	PPP	(上上)中	-	-

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
胸打掌	PP⇨P	(上上)上	-	-
連環腰擊	PP⇨PP	(上上)上中(背)	-	-
連環下掃手	PP⇨P⇩P	(上上)上下	-	-
連擊・翻身彈腿	PP⇩K	(上上)下(背)	-	-
月牙・後蹴腿	PK	上中(背)	-	-
旋雙擊	⇩P	中	-	-
連旋雙擊	⇩PP	中中	-	-
背勢歇步旋打	⬇P	下(背)	-	-
背勢側倒腿	⬇PK	下中	-	-
背勢翻身彈腿	⬇P⬇K	下下(背)	-	-
旋風腳	K	上	-	-
旋風腳～寢	K⬇	上	-	-
後蹴腿	⇩K	中(背)	-	-
撲虎	⬇K	下	-	-
連擊單腿蹲	⇨K	(中中)(背)	-	-
前滾翻	⇨K⬅	(中中)(背)	-	-
後滾翻	⇨K➡	(中中)(背)	-	-
後滾翻・烏龍絞柱	⇨K➡K	(中中)中	-	-
後滾翻・撲虎	⇨K⬅K	(中中)下	-	-
背勢肘靠	⇨⇨P	中(背)	-	-
背勢雙拍	⇨⇨PP	中中	-	-
湘子吹笛	P+K	上	-	-
後翻腿	⇧K	中(背)	-	-
頭翻起身	F+K	中中	-	-
(寢狀態技)				
前轉	⇨	-	寢狀態	-
後轉	⇦	-	寢狀態	-
橫轉	⇧/⇩	-	寢狀態	-
鯉魚打廷	F	-	寢狀態腳向敵人	-
鯉魚打廷・前空翻跌	F ・ K	中	寢狀態腳向敵人	-
鯉魚打廷・月牙叉手	P	上	寢狀態腳向敵人	-
伏身擺腿	K	中	寢狀態腳向敵人	-
前滾雙踢	⇨K	中	寢狀態腳向敵人	-
伏身擺腿	K	中	寢狀態腳向敵人	-
前滾雙踢	⇨K	中	寢狀態腳向敵人	-
伏身撲虎	F+K	下	寢狀態腳向敵人	-
金絞剪	F	-	寢狀態頭向敵人	-
後滾翻・仰身月牙叉手	P	上(背)	寢狀態頭向敵人	-
烏龍絞柱	K	中	寢狀態頭向敵人	-
後滾雙踢	⇨K	中(背)	寢狀態頭向敵人	-
鯉魚廷	F+K	下	寢狀態頭向敵人	-
(獨立步技)				
獨立步旋風腳	K	中(背)	單腳時	-
旋風挑打	KP	中中	單腳時	-
掃踢	KK	中上	單腳時	-
掃踢～寢	KK⬇	中上	單腳時	-
撤步前踢	⇦K	中	單腳時	-
獨立步後掃腿	⇩K	下	單腳時	-
獨立步後掃腿～寢	⬇K	下	單腳時	-
獨立步・虎爪	P+K	中	單腳時	-
獨立步～立	F	-	單腳時	-
(投技)				
呂洞賓	F+P	上(正面)	-	-
鐵拐李	⇦F+P	上(正面)	-	-
閃蝙入洞	⇦F+P	-	靠牆時	-
旋子	⇨F+P	上(正面)	-	-
崋山落瀧擊靠	⇨F+P	-	靠牆時	-
轉身操胯	⇨⇨F+P	上(正面)	-	-
漢鐘離	F+P	上	敵背後	-
曹國舅	⇦F+P	上	敵背後	-
醉步雲身翻背頭	F+P	上(正面)	背向敵人	-
醉步雲身翻背捕	P	-	頭擊敵人時	-
破膝仰穿腿	⇩F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
藍采和	⇧F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
韓湘子	⇩F+P	下(背後)	對手背後蹲下時	-
十字旋落腫	⇩F+P	下(正面)	背向敵人對手蹲下時	-
滾剪腿	F+P	上(正面)	寢狀態下腳向敵人	-
醉仆絞剪腿	F+P	上(正面)	寢狀態下頭向敵人	-
(HOLD 技)				
妖姬頂肘	⇨F	上	對手上段P 時	-
抱頭頂膝	⇨F	上	對手上段K 時	-
醉夢破笛	⇦F	中	對手中段P 時	-
抱腿仰雙腳	⇦F	中	對手中段K 時	-
千里午鞍	⇧F	下	對手下段P 時	-
龍爪旋腳	⇧F	下	對手下段K 時	-
流水落葉	⇦F	-	對手跳起P 時	-
(DOWN 攻擊技)				
坐盤跌	⇧P+K	-	對手倒地時	-
前空翻	⇧P	-	對手倒地時	-
倒襲裡肘	⇩P	-	對手倒地時	-
(特殊行動技)				
獨立步	⇦K	-	-	-
背勢	⇦⇦P	-	-	-
壁掛空翻	⇦P+K	-	靠牆時	-
空中翻	⇦P	-	-	-
退身翻	⇨P	-	-	-
向前倒	⇧P+K	-	-	-
向後倒	⇩P+K	-	-	-
涅槃轉身	P+K	-	對手倒地時	-
仰身飲酒勢	⇦⇨⇦F+P+K	-	-	挑逗
笑傲江湖	⇩⇩F+P+K	-	-	挑逗



TINA ARMSTONG

SPEED	☆☆
POWER	☆☆☆
TECHNIC	☆☆☆

在角色的技投之中，她可説是數一數二的一個，不但擁有威力絕大的連續投技，HOLD 技方面也為之不錯，亦是使出空中 COMBO 為多的角色。

連續技推介

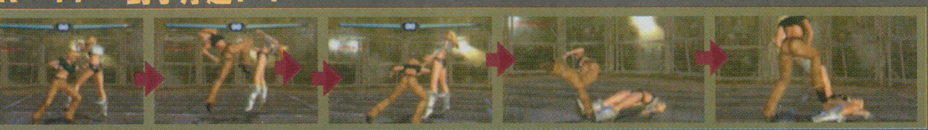
CRITICAL ～⇨PPK ～PP ～對手浮起 F+P



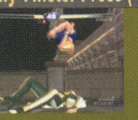
PPPK ～⇨PKK ～對手倒地⇩F+P



⇨K ～PP ～對手浮起 F+P



Sky Twistor Press (⇨⇦F+P・⇩F+P・⇧F+P)



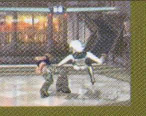
威力絕大的連續投技，DAMAGE 值達105之多。它與同類投技J・O・S不同的地方是入力時間較易掌握，當第一下著地輸入第二組指令，到第二下便是輸入第三組指令，是戰勝對手不能缺少的技倆來。

Machine Gun Elbow Knee (PPPK)



首先攻擊判定為上上上中，能將對手浮起，這時就是使用唯一浮技Cross Spiral Bomb(F+P)的最好機會。至於與這招類似的有Back Elbow Knee(⇦PK)，同樣具有那種浮技效果。

Double Ant Kick (⬇KKK)



針對下段攻擊常用的連環掃腳技，能令對手失去平衡。

Side Rise Load Rope (⇦⇦PK)



在一般情況下攻擊判定為中下，但如果離開對手有一少許的時候，可利用前一發來欺騙對手，然後的下段攻擊才是真。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
Jab	P	上	-	-
Upper	⇧P	中	-	-
Low Knuckle	⇩P	下	-	-
High Kick	K	上	-	-
Middle Kick	⇧K	中	-	-
Low Kick	⇩K	下	-	-
(背後打擊技)				
Turn Spin Knuckle	P	上	背向敵人	-
Turn Middle Knuckle	⇩P	中	背向敵人	-
Turn Low Knuckle	⬇⇦	下	背向敵人	-
Turn Spin Kick	K	上	背向敵人	-
Shot Gun	⇩K	中	背向敵人	-
Turn Low Kick	⬇K	下	背向敵人	-
Moon Monkey Kick	⇧K	中	背向敵人	-
Harlem Side Kick	F+K	上	背向敵人	-
Turn Load Lock	⇩F+K	下	背向敵人	-
Moon Monkey Attack	P+K	中	背向敵人	-
(固有打擊技)				
Jab High Kick	PK	(上上)	-	-
Jab Straight	PP	(上上)	-	-
Machine Gun Middle	PPK	(上上)中	-	-
Machine Gun Elbow	PPP	(上上)上	-	-
Machine Gun Elbow Knee	PPPK	(上上)上中	-	-
Dolphin Spike	PP⇨P	(上上)中	-	-
Knuckle Arrow	⇨P	中	-	-
Blurring Zinc Chop	⇧P	中	-	-
Backhand Elbow	⇦P	上	-	-
Back Elbow Knee	⇦PK	上中	-	-
One Two Elbow	⇦PP	上上	-	-
Triple Elbow	⇦PPP	上上中	-	-
Double Hammer	⇦P	中	-	-
Roast Pin Knuckle	⇧P	下	-	-
Elbow	⇨P	中	-	-
Elbow Back Knuckle	⇨PP	(中中)	-	-
Infinity Combo	⇨PPP	(中中)中	-	-
Altimet Combo	⇨PPK	(中中)中	-	-
Spin Knuckle Combo	⇨PP⇩P	(中中)下	-	-
Load Rope Combo	⇨PP⇩K	(中中)下	-	-
Turn Upper	⇦⇦P	中(背)	-	-
Side Rise Load Rope	⇦⇦PK	中下	-	-
Dash Upper	⇨⇨P	中	-	-
Double Upper	⇨⇨PP	中中	-	-
Triple Upper	⇨⇨PPP	中中中	-	-
Combo Drop Kick	⇨⇨PPK	中中中	-	-
Tina Special	⇨⇨P+K	中	-	-
Vertical Back Chop	⬆P	中	-	-
Vertical Hammer	⬆PP	(中中)	-	-
Dolphin Uppercut	⇦⇧P	中	-	-
Rolling Elbow	⇩⇦⇨P	中	-	-
Leg Lariat	⇩⇦⇨K	中	-	-
Shoulder Tackle	⇦⇨P	中	-	-
Ankle Spin Kick	KK	上上	-	-
Double Middle Kick	⇧KK	中中	-	-
Step Kick	⇦K	上	-	-
Back Blurring Kick	⇧⇧K/⇩⇩K	上	-	-
Drop Kick	⇧K	中	-	-
Front Step Kick	⇨⇨K	中	-	-
Jumping Knee Pad	⇨K	中	-	-
Knee Hammer	⇨KP	中中	-	-
Rolling Soviet Pad	⇦K	中(背)	-	-
Ant Kick	⬇KK	下下	-	-
Double Ant Kick	⬇KKK	下下下	-	-
Crash Knee	⇧⇧K	中	-	-
Leg Cutting	⇧K	下	-	-
Arrow Kick	K	走行中	-	-
Dancing Doll Kick	F+K	上	-	-
Short Range Lariat	P+K	上	-	-
Elbow Suicide	⇨P+K	中	-	-
Front Roll Kick	⇨F+K	中	-	-
Load Rope Kick	⇩F+K	下	-	-
Flying Body Attack	⇦P+K	中	-	-
Plan Char	⇦P+K	靠牆時	中	- -
Front Roll	⇩P+K	-	-	-
Front Roll Elbow	⇩P+KP	中	-	-
(投技)				
Death Valley Bomb	F+P	上(正面)	-	-
Body Slum	⇨F+P	上(正面)	-	-
The Texas Driver	⇨F+P ・ ⇩F+P	-	-	投技 COMBO
Bursting Cyclone	⇨F+P	-	靠牆時	-
Hammer Through	⇨⇨F+P	上(正面)	-	-
Tackle	⇦⇨F+P	上(正面)	-	-
Giant Swing	⇦⇨F+P ・ ⇦⇧⇩⇦⇨F+P	-	-	投技 COMBO
Sky Twistor Press	⇨⇦F+P ・ ⇩F+P ・ ⇧F+P	-	投技 COMBO	
J.O.S	⇩⇧⇦F+P ・ ⇨F+P ・ ⇧F+P	-	-	投技 COMBO
Bursting J.O.S	⇨⇨F+P	-	靠牆時	-
J ・ O ・ Cyclone	⬇⇨⇦F+P	上(正面)	-	-
Double Break	F+P ・ F+P	-	敵背後	投技 COMBO
	⇨⇦F+P ・ F+P		敵背後	投技 COMBO
Trans Four Leg Lock	⇩F+P ・ ⇩F+P			下段投技 COMBO
Tiger Driver	⇧F+P ・ ⇩F+P	-	-	下段投技 COMBO
Japanese Ocean Bomb	⇧⇧F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
Cross Spiral Bomb	F+P	空中	對手浮起時	-
Neck Crusher	⇩F+P	下(背後)	對手倒地時	-
(HOLD 技)				
Locking Hammer	⇨F	上	對手上段 P 時	-
Spring Leg Lock	⇩F	上	對手上段 K 時	-
Arm Whip	⇦F	中	對手中段 P 時	-
Dragon Screw	⇦F	中	對手中段 K 時	-
Letter setting of foot ⇦	⇦F ・ ⇩F	-	-	-
Involvement Triangular Tightening	⇧F	下	對手下段 P 時	-
Leg Split	⇧F	下	對手下段 K 時	-
Air whip	⇦F	-	對手跳起 P 時	-
(DOWN 攻擊技)				
Hip Drop	⇧P+K	-	-	-
Elbow Drop	⇩P	-	-	-
(特殊行動技)				
Hey Come On!	⇦⇨⇦F+P+K	-	-	-
Guts Pause	⇩⇩F+P+K	-	-	-
Front Roll	⇩P+K	-	-	-





AYANE

SPEED	☆☆☆☆☆
POWER	☆
TECHNIC	☆☆☆☆☆

擁有最強速度和技能的角色，不論打擊、投技、背後打擊，以至移動速度方面也相當快，令對手難以作出確實的還擊，可是攻擊力低是她重大的缺點，而她的得意技為回轉系的招技。

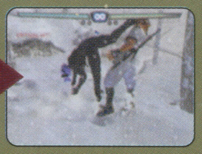
霧惑 (⇦F+P)

純以轉到對手背後來做出各種背後打擊技的招數。

連續技推介

⇨PP～P+KP⬂K





對手中段K時 ⇦F～⇧P～⬂P～PP⇨P～PP⇨P～F～⬂K

PPPK～壁HIT～PPPK～壁HIT

曳光霸神碎 (P+K⬂K)




在曳光系打擊技中出招最快的一招，攻擊判定為上上中，具有牽制對手上段打擊的能力。

羅刃昇破 (PP⇨P)



背後打擊技之一。它的特點是攻擊後仍會保持背向敵人的狀態，可藉此機會再使出多一次背後打擊技。

闇鴉 (⇨F+P)



背向敵人時的投技之一。這招好處即是與對有一段距離仍可見效，利用雙腳將對手夾住將之投擲，是不錯的選用條件。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
(基本打擊技)				
霸刃	P	上(背後)	-	-
風斬刀	⬀P	中	-	-
地刃	⇩P	下	-	-
霸天腳	K	上(背後)	-	-
閃人腳	⬀K	中	-	-
流塵腳	⇩K	下	-	-
(固有打擊技)				
連刃	PP	(上上)	-	-
連刃虛空爪	PPP	(上上)中	-	-
連刃龍顎閃	PPPK	(上上)中上	-	-
連刃霸天腳	PPK	(上上)上(背後)	-	-
連刃連天腳	PPKK	(上上)上上	-	-
連刃飄針	PP⇨P	(上上)中(背後)	-	-
連刃弧影爪	PP⇨PP	(上上)中中	-	-
連刃迅雷腳	PP⇨K	上上(中)	-	-
連刃龍槍腳	PP⇨KK	(上上)中上	-	-
連刃狼槍腳	PP⇨K⇩K	(上上)中下	-	-
霸神腳	PK	上上	-	-
弧影爪	⇨PP	中中	-	-
虛空龍顎閃	⇨⇨PK	中上	-	-
風斬龍舞	⬀PP	中中(背後)	-	-
地雷衝	⬀⬀P	下	-	-
地雷炎陣	⬀⬀PK	下下	-	-
螺旋裡人腳	⇦PK	中上	-	-
螺旋飛鷺腳	⇦P・K	中上	-	-
螺旋裡地腳	⇦P⇩K	中下	-	-
螺旋飛燕腳	⇦P・⇩K	中下	-	-
浮天刃	⬃P	上	-	-
二連突	⬃PP	(上上)	-	-
浮天虛空爪	⬃PPP	(上上)中	-	-
浮天龍顎閃	⬃PPPK	(上上)中上	-	-
風神腳	⬃PK	上上		
風神連天腳	⬃PKK	上上上		
砂塵蹴	⬊PK	下下		
連天腳	KK	上上	-	-
連天龍顎閃	KKK	上上上	-	-
迅雷腳	⇨K	中	-	-
迅雷龍槍腳	⇨KK	中上	-	-
迅雷狼槍腳	⇨K⇩K	中下	-	-
蒼天腳	⇧K	上	-	-
龍尾裂扇	⬃K	中	-	-
秋月輪	⬂K	中(背後)	-	-
斧神腳	⇦K	中	-	-
銀華閃	⇦⇨K	上	-	-
龍顎閃	F+K	上中	-	-
龍顎霸神槍	F+KK	上中	-	-
龍顎霸神蹴	F+K⇩K	上下	-	-
裂空腳	⬀F+K	中	-	-
狼槍腳	⇩F+K	下	-	-
曳光斬	P+K	上(背後)	-	-
曳光霸刃	P+KP	(上上)(背後)	-	-
曳光霸神擊	P+KPP	(上上)上	-	-
曳光風塵碎	P+KPK	(上上)上(背後)	-	-
曳光霸神碎	P+KP⬂K	(上上)中	-	-
曳光霸神蹴	P+KP⇩K	(上上)下	-	-
幻夢槍	⇩⬂⇨K	中	-	-
風塵碎	⇩⬂⇨F+K	上(背後)	-	-
捷・綾音蹴	⇦F+K	中	-	-
幻惑槍	F+K	中	-	-
(背後打擊技)				
羅刃	P	上	背向敵人	-
裡弧影	⬂P	中	背向敵人	-
裡地刃	⬇P	下	背向敵人	-
裡天腳	K	上	背向敵人	-
裡人腳	⬂K	中	背向敵人	-
裡地腳	⬇K	下	背向敵人	-
裡連刃	PP	(上上)	背向敵人	-
羅神虛空爪	PPP	(上上)中	背向敵人	-
羅神龍顎閃	PPPK	(上上)中上	背向敵人	-
羅神洩光斬	PP⇦P	(上上)上(背後)	背向敵人	-
羅神洩光破	PP⇦PP	(上上)(上上)(背後)	背向敵人	-
羅神洩光擊	PP⇦PPP	(上上)(上上)上	背向敵人	-
羅神風塵碎	PP⇦PPK	(上上)(上上)上(背後)	背向敵人	-
羅神洩光碎	PP⇦PP⬂K	(上上)(上上)中	背向敵人	-
羅神洩光蹴	PP⇦PP⇩K	(上上)(上上)下	背向敵人	-
羅刃昇破	PP⇨P	(上上)中(背後)	背向敵人	-
羅刃裡人腳	PP⇨PK	(上上)中上	背向敵人	-
羅刃飛鷺腳	PP⇨P・K	(上上)中上	背向敵人	-
羅刃裡地腳	PP⇨P⇩K	(上上)中下	背向敵人	-
羅刃飛燕腳	PP⇨P・⇩K	(上上)中下	背向敵人	
羅刃寂光刀	PP⇩P	(上上)下(背後)	背向敵人	-
羅刃砂塵蹴	PP⬇PK	(上上)下下	背向敵人	-
風祭	⇧K	中(背後)	背向敵人	-
影月輪	⬂K	中	背向敵人	-
殘影刀	⇦P	上(背後)	背向敵人	-
殘影霸刃	⇦PP	(上上)(背後)	背向敵人	-
殘影霸神擊	⇦PPP	(上上)上	背向敵人	-
殘影風塵碎	⇦PPK	(上上)上(背後)	背向敵人	-
殘影霸神碎	⇦PP⬂K	(上上)中	背向敵人	-
殘影霸神蹴	⇦PP⇩K	(上上)下	背向敵人	-
寂光刀	⬁P	下(背後)	背向敵人	-
寂光砂塵蹴	⬊PK	下下	背向敵人	-
圓舞翔	⬂P	中(背後)	背向敵人	-
圓蹴閃	⇩F+K	下	背向敵人	-
虛空槍	F+K	中(背後)	背向敵人	-
(投技)				
紅葉崩	F+P	上(正面)	-	-
霸神圓舞	⇨F+P	上(正面)	-	-
霸光圓舞	⇨F+P	-	靠牆時	-
霧惑	⇦F+P	上(正面)	-	-
龍顎咬	⇧F+P	上(正、背面)	-	-
桃扇花	⇦⇨F+P	上(正面)	-	-
梅扇花	⇦⇨F+P	-	靠牆時	-
冰柱落	⇨⇨F+P・F+P	-	-	投技COMBO
華蝶幻戲	⇨⬂⇧F+P	上(正面)	-	-
翠嵐舞	⇩⬃⇦F+P	上(正面)	-	-
浪刃	F+P	上(正面)	背向敵人	- -
闇鴉	⇨F+P	上(正面)	背向敵人	- -
流砂落	F+P	上(背後)	敵背後	-
混亂椿	⇨F+P	上(背後)	敵背後	-
裡闇鴉	⇨F+P	上(背後)	敵背後與背向敵人	-
剎那落	⇩F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
神夜隱	⬁F+P	下(正面)	對手蹲下時	-
秋水刈	⇩F+P	下(正面)	背向敵人和蹲下時	-
夢想車	⇩F+P	下(背後)	敵背後蹲下時	-
天舞陣	⬁F+P	下(背後)	敵背後蹲下時	-
(HOLD 技)				
神宵	⬀F	上	對手上段P時	-
冰輪	⬀F	上	對手上段K時	-
綾旋	⇦F	中	對手中段P時	-
風舞陣	⇦F	中	對手中段K時	-
枯木	⬃F	下	對手下段P時	-
風天路	⬃F	下	對手下段K時	-
春雷	⇦F	-	對手跳起P時	-
(DOMN 攻擊技)				
冰霧晶	⇧P+K	-	對手倒地時	-
瓦碎	⬂P	-	對手倒地時	-
(特殊行動技)				
No Kidding	⇦⇨⇦F+P+K	-	-	挑逗
Silly	⇩⇩F+P+K	-	-	挑逗
背陣	⇧P	(背後)	-	-
風舞	⬂P	(背後)	-	-
風浪	⇨⇨	(背後)	背向敵人	-
連風轉	⇨➡・➡	(背後)	背向敵人	-
嵐	⬁	-	背向敵人	-
霜嵐	⬉	-	背向敵人	-
嵐流	⬁⬅	(背後)	背向敵人	-
霜嵐流	⬁⬉	(背後)	背向敵人	-
霜華	⬁⬁	-	-	-
霜華流	⬁⬉	(背後)	-	-





TEXT BY：春日恭介

Xbox
2002 年
發售中
ACT ● SEGA
6,800 日圓● 1~4 人用
對應 5.1ch 音效設備



注意!!

此遊戲只適合有理智人士遊玩，任何有可能模仿或參考遊戲內角色行經之人士，也應盡量避免接觸此遊戲。如有任何人士閱畢此文章後，做出類似行為，本人或刊物決不負任何責任，敬請留意!!

JET SET RADIO FUTURE

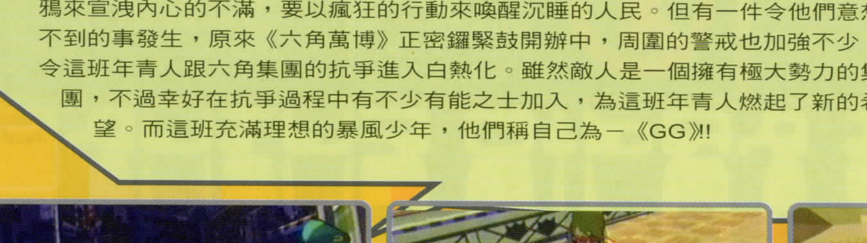
HEY~~MAN!!

各位好! 我是美貌與智慧並重，英雄同俠義的化身－DJ PROFESSOR K!! 你是否覺得生活乏味? 想找些好玩的嗎? 來! 收聽我的東京地下電台吧!! 不要忘記名字，對!! 是《JET SET RADIO》!! YEEEEEEE~~~~HAAAAAA!!!!

先為大家介紹一下現時的情勢吧! 東京現時是由「六角御氏」支配，他的「六角集團」比地方政府更有勢力，無論是那一個層面，如地產、社會、文化或娛樂，也是由他們控制，人民跟本沒有選擇的自由。日復日，月復月地依照六角的意思生活，沒有靈魂，失去自我。最近，六角成功出任市長一職，這令東京完全陷落六角之手，連法律也可由他隨意更改，警察當然也不能幸免於難，變成了六角的兵團，全力打擊反對他的勢力，OH~~MY GOD!!



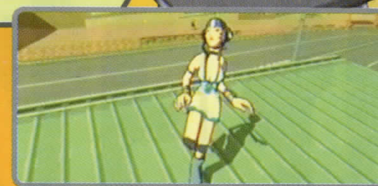




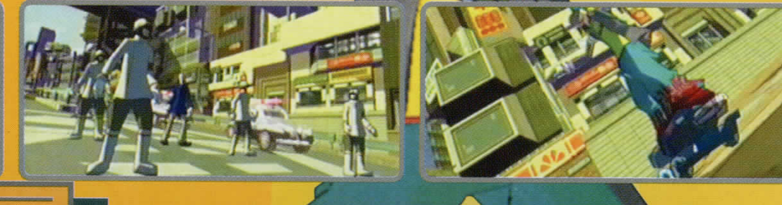
不過，有黑暗的地方就有光明，一班對生命充滿熱誠的年青人，決定要以塗鴉來宣洩內心的不滿，要以瘋狂的行動來喚醒沉睡的人民。但有一件令他們意想不到的事發生，原來《六角萬博》正密鑼緊鼓開辦中，周圍的警戒也加強不少，令這班年青人跟六角集團的抗爭進入白熱化。雖然敵人是一個擁有極大勢力的集團，不過幸好在抗爭過程中有不少有能之士加入，為這班年青人燃起了新的希望。而這班充滿理想的暴風少年，他們稱自己為－《GG》!!











GG的成員

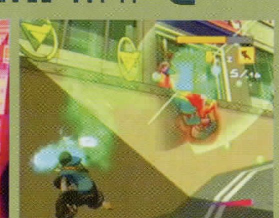


CONE [コーン]









GG成立時已經存在的人，現時是GG的LEADER，好勝心強，而且常以天才自居。

GUM [ガム]

是GG另一個主力成員，與CONE一同負責組織的運作，為人冷靜，能令對她有好感的男人十分鐘後自動放棄。\





YOYO [ヨーヨー]

GG的新成員，典型的暴風少年，狂妄自大，常自稱是個大炮王。





BEAT [ビート]

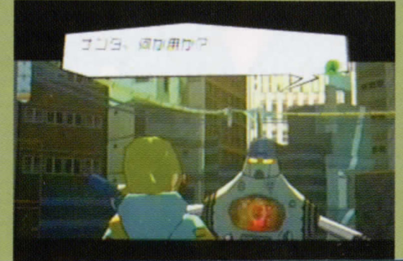
在東京街上出現的迷之少年，自他出現後，事情有急遽的轉變。

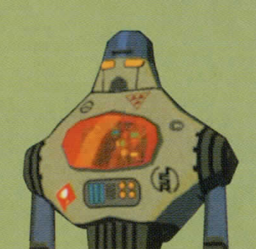




ROBOY [ロボィ]

CONE拾回來的機械人，其他一切不明，只知道與CONE一樣自大。





六角集團



六角警察

六角集團的前線人員，一切會阻礙六角集團的人和事也是他們的目標。

HASHED [ハヤシ]

六角警察零課的警部，是個非常麻煩的警察，若被他盯上，絕不會有好日子過。

六角御氏 [ゴウジ]

六角集團的會長，支配著東京的經濟及文化，是個非常獨裁的野心家。

滑行入門

控制器

按鈕	MENU 時	遊戲中
左STICK	選擇	步行 / 跑
右STICK	——	觀測四周(站立時)/ 地圖回轉(PAUSE 中)
方向鍵	選擇	——
A 鍵	決定	跳躍 / 決定
B 鍵	取消	加速 / 對戰時使用道具
X 鍵	——	連續 TRICK/ HANDPLANT
Y 鍵	——	連續 TRICK/TURN
START 鍵	決定	PAUSE 開啟
BACK 鍵	取消	取消
左鍵	——	鏡頭方向修正為正前方
右鍵	——	噴繪 GRAFFITI / 對話展開

各式各樣的動作 基本系









步行 / 跑

左STICK是控制角色移動，在輸入一個方向後，角色會進入衝刺狀的起步，之後便會以均速前進。

跳躍

A 鍵是跳躍，距離及高度取決於按鍵時間，按得久，便跳得高，不同角色的跳躍力會有多少出入。

TURN

在輸入方向途中，按 Y 鍵可以使角色背向前，作出後溜的動作。

對話

某些人物可以跟玩者作出對話，只要走近對方身邊，對話圖案出現，按下右鍵即可。





加速

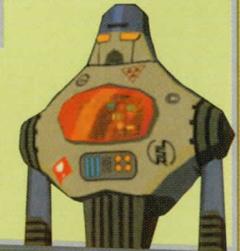
每次使用需消費 1 0 罐噴漆，按 B 鍵可使出，跳躍中不用使用。

鏡頭修正

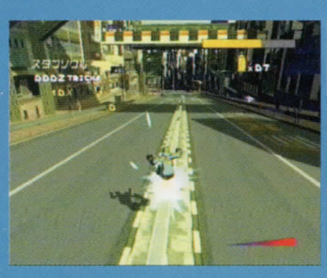
遊戲中鏡頭會隨角色移動而轉向，按左鍵即可修正為觀察正前方。

TIC提示

在跟敵人或RIVAL 對戰時，左鍵可以作鎖定目標之用。當對手在前面，CURSOR 為黃色時，按下左鍵，CURSOR 則會變為紅色，此時按B 鍵加速，有機會可作直線追回差距，不過一樣需要10 罐噴漆。











GRIND(グラインド)

基本上所有扶手或圍欄也可以做出這個動作，只要走近上述設施，輕按A鍵跳躍，角色便會自動在扶手或圍欄上滑行，而且不受斜度限制，就算是垂直也可以

AIR(エアー)

利用速度或斜台，可以跳得比一般高，而在騰空時做出的動作，便歸類為 AIR 。

WALLRIDE(ウォールライド)

特定的牆壁(如廣告版)，是可以讓玩者在上面滑行的，而且亦不受斜度限制，只要角色接觸到牆壁即可，另外速度也比在地上為快。

HANDPLANT(ハンドプラント)

在一些「U」型地形，角色才可能做出這個動作，在人物快要到達頂邊時，按下X鍵，人物便可以做出倒立的姿勢，有加速的功效。

TRICK系













GRIND COMBINATION

在欄杆狀的地形上，可以做出GRIND的動作，但實際上，在GRIND的動作中還可以加入組合動作。而且方法簡單，只要按X及Y鍵即可，連續按便可以做出一串動作，令分數增加，至於加分數有什麼用，晚一點會再為大家介紹。

AIR COMBINATION

AIR COMBINATION 跟GRIND 的情況大至一樣，只要在 AIR 在狀態中輸入X及Y，角色便會做出花式。

COMBINATION系

噴畫技巧

在遊戲版圖內，會有一牆壁上有轉動的圓形圖案(GRAFFITI POINT)，那代表是需要塗鴉的地方，玩者要令角色走近，然後按右鍵，噴上圖案。每個GRAFFITI POINT需消費一罐噴漆，不過有一點要注意，那便是在任何地方按右鍵也會消耗一罐噴漆的。





連續噴畫

若牆壁上超過一個GRAFFITI POINT並排，代表該噴畫是較大的尺碼，玩者可以由頭一個圖案開始緊按右鍵，一直噴至最後一個，毋須個別噴繪。

噴畫的種類

遊戲中噴畫的尺碼總數有五個，分別是SS、S、M、L、XL。







NEW GAME

當選擇NEW GAME後，便會開始一人專用的主遊戲模式，為了要在全東京噴上GG的噴畫，玩官一定要穿梭所有不同地區，而在面前的障礙也要一一解決。而遊戲主要會由兩個部份構成，分別是「STREET」及「GARAGE PARK」，以下會詳細為大家介紹。

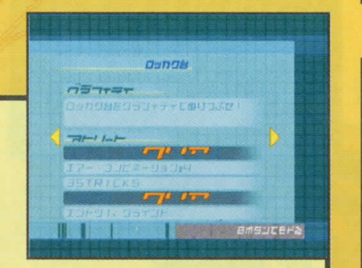
STREET

以東京為舞台，每個「STREET」可以當作是一個關卡，一定要完成一定條件才可以往下一個進發。至於有什麼條件則每次不同，玩官可以在GARAGE PARK詢問其他隊員，或收聽JSR的DJ PROFESSOR K取得有關情報。但有一點則所有STREET通用，那便是一定要完成所有噴畫。另有一件事一定要提提大家，每個STREET也會有一定的隱藏事物，是不會有情報提供的，要如何找出來，便要看看閣下的本事了。

GARAGE PARK

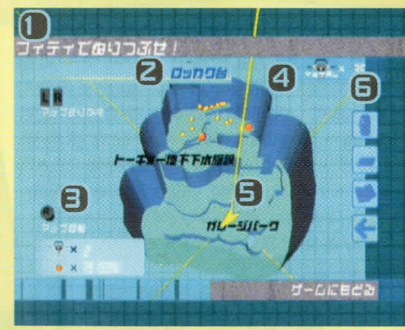
GG的大本營，所有隊員也會齊集在這裡，玩者可以自由在這裡練習，及聽取隊友的ADVICE。另外，與ROBOY交談的話，可以進入GARAGE MENU畫面，當中有遊戲設定變更、SAVE、自製噴畫、基本技術訓練、使用中角色交替等功能。而且每次完成了一個STREET，也要回這裡一次，所以GARAGE PARK絕對是個重要的地方。

GG手帳



在GG手帳中，大家可以清楚了解每版的「STREET MISSION」，那STREET MISSION是什麼呢?其實這些是隱藏「GRAFFITI SOUL」的出現條件，每完成一個STREET MISSION，便會有一個GRAFFITI SOUL出現。而GRAFFITI SOUL則是可選噴畫的圖樣，在得到後，進入GARAGE MENU中便可以查看及選用。不過要令STREET MISSION出現，首先要在該版面內找出及得到「謎TAPE」，那STREET MISSION才可在GG手帳內找到。

PAUSE 畫面圖解



1.指令

表示出目前首要達成的條件或目標。

2.現所在之街

顯示玩者現在身處的街之名稱。

3.:GRAFFITI SOUL/版圖內的GRAFFITI

上: 在同一版圖內已取得的GRAFFITI SOUL數目。

下: 在同一版圖內已完成的GRAFFITI數目，以GRAFFITI POINT計算。

4.GRAFFITI SOUL 數

已取得之GRAFFITI POINT數目

5.PLAYER 的方向

箭咀代表玩者的前方

6.ICON

-CHARACTER CHANGE:只可以在GRAFFITI STOP才可供選擇。

-SAVE:只可以在GRAFFITI STOP才可供選擇。

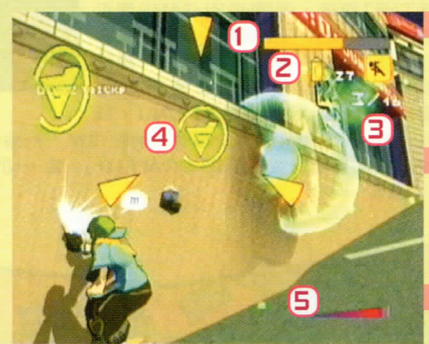
-GG手帳:各版圖內條件及「謎TAPE」之內容表示。

-回到遊戲

遊戲畫面解說

MAIN GAME 畫面

通常的遊戲畫面，STREET跟GARAGE PARK是一樣的。



1.STAMINA GAUGE

受到損害後會減少，減至零時便GAME OVER。

2.噴漆罐數

可在街上收集，一定要有噴漆才可以噴畫。

3.GRAFFITI 數

在同一版面的噴畫數量，左面是已完成之數量，右面是總數。

4.GRAFFITI POINT

一定要有這個標誌才可以在牆上噴畫。

5.SPEED METER

表示角色現時的速度。

使出連續TRICK!!

在使出連續TRICK時，畫面的左上方，便會出現追加分數。連續TRICK使出越多，分數便越高，當到達一定程度的分數後，便會有「獎品」，大家努力吧!!

BATTLE 畫面

BATTLE跟MAIN GAME遊戲模式有少許出入，所以畫面表示有所分別。



1.TIME

RACE MODE中會出現的一項，跟RIVAL競走時，可讓玩者更了解現時情況。

2.CURSOR

無論是跟敵人或是RIVAL的BATTLE，也會出現CURSOR，當走近對方時，對方身上便會出現CURSOR，這時按下左鍵，CURSOR則會成為紅色，表示鎖定了目標。



PAUSE 畫面

在遊戲途中按START鍵，便可進入PAUSE畫面，對於進行遊戲，這個資料性畫面有著決定性的幫助。而進行BATTLE時，亦可以進入此畫面。按左、右鍵可以切換地圖模式，觀看整體地圖。另外「GG手帳」也可以在這個畫面中查看。



正式入會





在標題畫面按下START鍵後，選擇NEW GAME便可以正式進入遊戲。遊戲一開始便是一個簡單的訓練，主要是一些基本的動作，大家只要依GUM的指示來做，應該不會有問題。在完成基礎課程後，大家便可以找ROBOY，在跟他交談後便可以進入GARAGE MENU，玩者可以選擇「PRACTICE」，這便可以再次練習，而在往後，一些新的技術也可以在這功能中學會。

另一個玩者值得一試的當然是自行繪畫噴畫「GRAFFITI」。當一切也完成之後，玩官便可以往第一個版圖「ドーグン板」進發。

ドーグン板

這是全個遊戲第一個需要玩者攻克的版圖，結構非常簡單，基本上只有一條大路。當玩官進入後，沿著斜路而下，途中在右手邊的行人路，會發現第一個GRAFFITI SOUL，這麼近便，大家應該不會放過吧。繼續下滑，看到指示牌轉左，便會去到行人街，跳上路中心的欄杆，順勢而下，便可以拿到一定數量的噴漆，再過不遠便會有第一個大型的噴畫位置－GRAFFITI POINT。不過大家要留意，在到達第一個GRAFFITI POINT後，是不能回頭返回行人街的，一定要繞個大彎，環繞版圖一次才可以再回該處。當玩官完成了全部GRAFFITI POINT，新角色「BEAT」便會出現，他會跟玩者作一次對戰，但在之前他會以動作挑戰玩者。他每做一串動作，玩者一定要好好記著，因為之後玩官要自行做回剛才的動作。動作對決之後，便是速度之勝負，不過這一環非常容易，只要玩官多利用GRIND動作，便可以輕鬆取勝。戰勝後BEAT便會入隊。另外在比速度前，玩者應該會發現過了下水道上階梯後，會有GRAFFITI POINT在地上，其實這個就是GRAFFITI STOP，玩官只要噴上圖案即可使用。



入會前的訓話



加入了才學技術





跳躍也要學...



入會前的訓話


還要跳三次


要學滑欄杆了

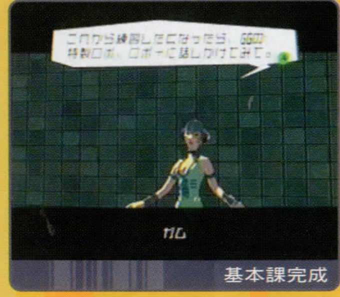

先去找些噴漆


集齊了


再去找GRAFFITI POINT


找到了當然是要作噴畫了


接著便是加速


基本課完成


以後便要找他

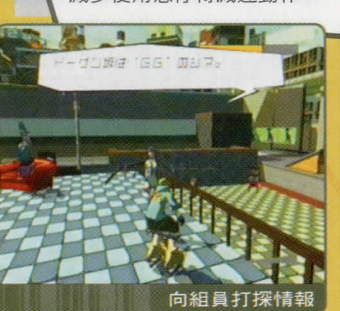

CONE 介紹JET SET RADIO

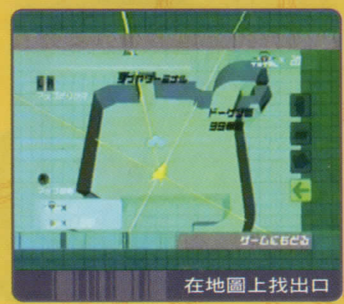
好了，招攬到新組員後，便要對付六角的爪牙—六角警察，目標是敵人全倒下，看來是辣手，但其一點也不難。先把他們撞倒在地上，然後在他們身上噴漆，就是這樣他們便會被消滅。不過在撞過去時一定要夠速度，因為若速度不夠，便不足以把敵人撞倒，反而會被他們找個正著，而且不盡快把他們擺脫，STAMINA GAUGE是會不斷扣減。所以這種戰鬥也有一定的技術難要注意。首先是要確定敵人位置，二是要盡快集得一定數目之噴漆，三當然是令角色保持一定速度，盡量減少使用急停得減速動作。


到自由時間了

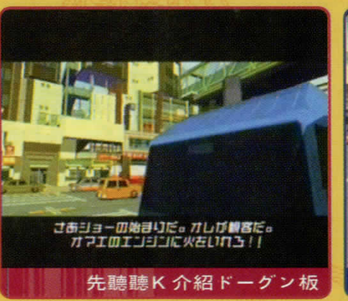


這便是GARAGE MENU的介面


向組員打探情報


在地圖上找出口


第一站是ドーグン板


先聽聽K介紹ドーグン板


正式遊戲


看到第一個GRAFFITI SOUL


當然不會放過


雞飛狗走,這感覺真好




不要作無謂的加速


不要錯過這個對話


第一個GRAFFITI POINT 發現


連續噴畫


BEAT 出現


當然要過去搭訕


來!跟我做一次

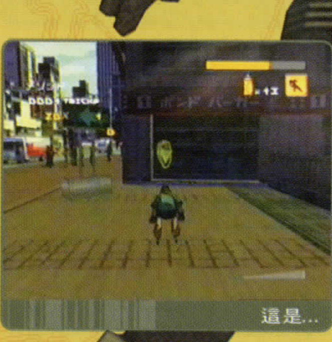



破玻璃而出


再來!!


先追上他再說


下水道




這是...


原來是GRAFFITI STOP


這便是GRAFFITI STOP 的介面

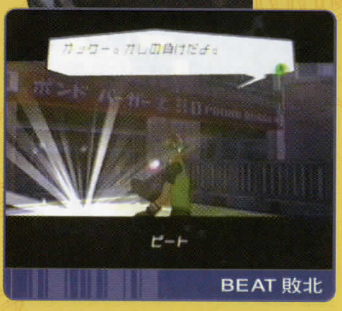

說BEAT 入會

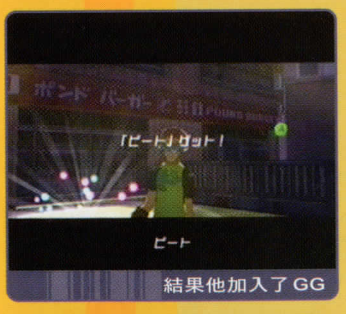

但先要來過速度之


先了解路線

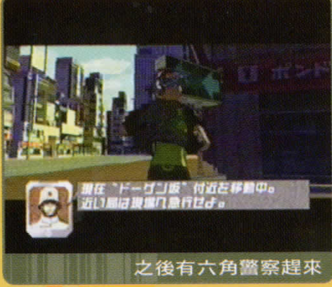

準備...


於時間關係...勝了


BEAT 敗北



結果他加入了GG



之後有六角警察趕來


他一走了之呀~~~



車子是多



不過人手很少



≒吧!把他們全部打倒!!


一片混亂…


不好,被找住了!!


反擊!!別走!!


雖然有STAMINA GAUGE,但只要一噴即死



完事…



下一版的提示


在完成了主線流程後,再回ドーゲン板找GRAFFITI SOUL


找到了!


到手!!


發現謎TAPE


當然也不放過

シブヤターミナル

完成了「ドーゲン板」後，玩官可以選擇直接去シブヤターミナル或是先回GARAGE PARK。如選返回GARAGE PARK的話，便可以為角色及系統作一下整理，如轉換角色及學習新技術得。之後便可以往シブヤターミナル進發。シブヤターミナル是一個比ドーゲン板複雜很多的版圖，有很多行車路線，數條天橋，及一些要一番功夫才可以去到的平台。

當玩官一進入シブヤターミナル後，DJ PROFESSOR K便對玩者表示GG的敵對組織「POISON JAM」正在市內出現，POISON JAM是一班打扮異常前衛的人，他們面上總是戴著鯊魚的面譜，而且手上更是裝上了利爪，看上看相當凶猛。不過他們的滑行技術及噴圖技術亦絕不比GG遜色，所以GG一直也視他們為宿敵。不過他們通常也只會在夜間活動，而今次則是在日晝出現，顯然是有蹊蹺，GG見此狀，決定不能示弱，把他們的噴畫全部覆蓋。所以今版的GRAFFITI POINT全都有POISON JAM的標誌，但雖然如此，要全找出來也需有一番功夫。而且在此版中的GRAFFITI SOUL ，有不少是非常隱秘。所以此版看來要花上更多的時間。還有一點是十分重要的，在這版中的車輛，是會撞上玩者的角色的，而且撞倒後會扣減STAMINA GAUGE ，所以大家一定要小心。





シブヤターミナル



出發!!



POISON JAM!?



竟然在日間出現!



在玩者完成了所有GRAFFITI POINT後，POISON JAM便會出現挑戰玩者，這次暫不會有速度比試，只會有動作對決，即他先做一次，然後玩者再做一次。在勝出之後，另一個新角色便會出現，他的名字是COMBO(コンボ)，一如以往，要他加入GG，便一定要在動作戰上戰勝他，不過看來他是有心加入，因為他的動作及路線雖較長，但也是屬於簡易的動作。

在COMBO加入後，六角警察又會出動，而且今次HASHED(ハヤシ)更會正式出場，他是個有名字的角色，當然是比一般普通的六角警察厲害，單是他有鎗便足以叫玩者憂心。不過大家也不用太過擔心，因為他的眼界不太好，只要玩官保持走動便不會容易被射中。雖然今次敵人比上次多，但只要多一點耐性，要解決也絕不是難事。(下期續)

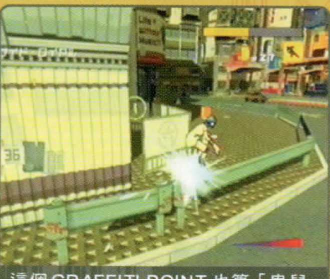


到達シブヤターミナル





先完成GRAFFITI POINT



這個GRAFFITI POINT也算「鬼鼠」



GRAFFITI SOUL 發現

到手!

被車撞倒了!!!



難看死...



另一個GRAFFITI SOUL 入手


多在大廈平台跳躍，會有新發現


沒錯吧…!


入手!


迷之襲擊…!?


四周完全沒有會作出攻擊的物件


GRAFFITI STOP 在這!


這邊也要多試


完成所有GRAFFITI POINT 後…


POISON JAM 便會向玩者作出挑戰


COMBO 登場!!



接受挑戰與否?

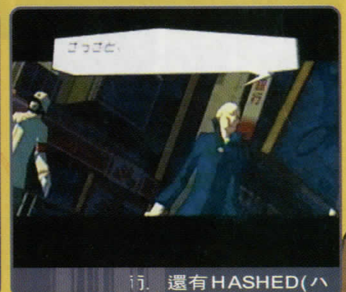

勝利!!


POISON JAM 暫時撤退



COMBO 加入!!


又有警察出現

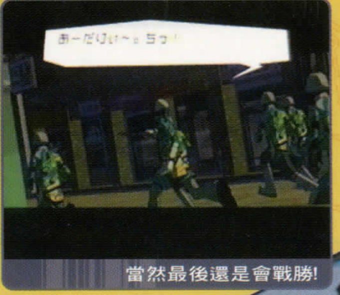

還有HASHED(ハヤシ)


而且警察的數目也很多


又是一片混亂


看!! 真的有鎗的呀!

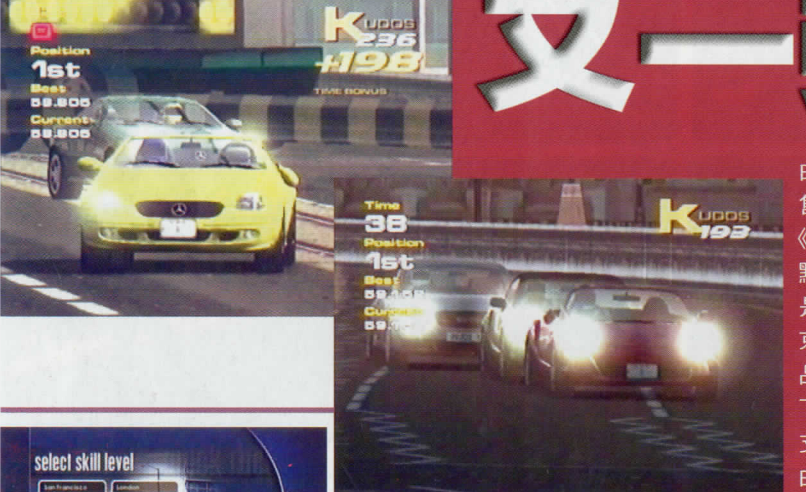

而且鐵網還是有電的，不可接近


當然最後還是會戰勝!



PROJECT GOTHAM

44街道賽車 又一強勢力作



由美國遊戲公司Bizarre Creations將遊戲版權售給Microsoft推出的Xbox用賽車遊戲《PROJECT GOTHAM》，是以跑街道賽作為賣點，賽道由現實都市的實在街道構造而成，分別是英國的倫敦、美國的紐約、三藩市和日本的東京，遊戲無論影像以至視覺效果都是歷代賽車作品之中最高之冠，玩者可見到因碰撞而令車身凹下的破損，配上多款世界中知名的跑車，以及在支援杜比5.1音響下提供多首動感十足的背影歌曲音樂，喜歡賽車遊戲的玩家絕不能錯過。



遊戲模式概覽

●QUICK RACE

與其餘五位對手展開，在完成特定圈數下取得三位之內的競賽模式。成功贏取每一條賽道的所有獎牌後，便可挑戰上一的難度推進，而在比賽中所獲得的Kudos Point和排行結果會自動記錄下來，獲得特定數量的Kudos便可選用新車或隱藏模式。



●ARCADE RACE

在有著多個雪糕筒之間走行、於限定時間內取得特定Kudos Point分為完成目的的模式。此模式講求玩者路面的留意力，若然不小心碰倒路面上的雪糕筒，所得的Kudos Point便會失去。





●KUDOS CHALLENGE

發揮出本作最大特徵遊戲系統Kudos Get System用途的模式。當中一共有12種Level及9種Race Challenge可供進行，完成條件包括有Average Speed Challenge、Hot Lap、Style Challenge、One on One、Overtake Challenge、Street race、Timed Run、Top Speed Challenge及Total Laps，當中展開遊戲時可設定遊戲出現joker，即是每完成一圈後便會出現自己上一圈的行駛過程的影子車。

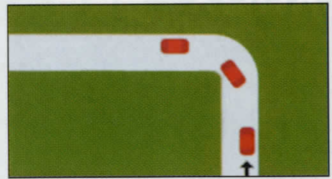


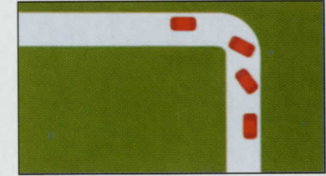




●MULTI PLAYER

顧名思義，這是供2-4人用對戰的模式；對戰期間會以分割畫面來進行。


一般過彎方式一例


飄移走行方式一例

KUDOS GET SYSTEM

本作的特色之一，就是加入了一個名為Kudos得點系統。這個系統會根據玩者的駕駛技能、排名和完成時間多方面給予評價，所獲分數越高代表該技術越好，維持時間越長，所得的分數更會倍增上昇，然而在獲得Kodos Point後約兩秒之內再得到Point，所得的便會有Bonus Point的加算。基本上，在比賽中玩者一定有分落袋，因為每越過一名對手便會獲得10 Points。不過要注意一點，萬一車子不幸觸碰牆壁的話，所獲得的分數便會成紅色顯示而被掉消。

AIR	飛躍
PYLON	越過綠色的雪糕筒
NICE360	360度回轉
OVERTAKE	越過敵車
TWO WHEEL	2輪走行
NICE SLIDE	飄移走行
CLEAN SECTION	在沒有碰撞下越過一區段
COMBO	一定時間內連續做出Technic

非一般的音樂設定



在比賽進行中，玩者會聽到各首具舒解壓力的背景音樂，玩者除可改變Radio或是遊戲所預設的歌曲之外，還可在Music Manager設定的一項中將自己一些個人CD於比賽中收聽。記得有類似這種功能的賽車遊戲是NAMCO初代的《Ridge Racer》系列，不過就以秘技的形式來實行，但本作就光明磊落將歌目直接加入遊戲的歌曲選擇目錄中，無須在比賽期間經常更換CD，可說是賽車遊戲之中的第一次。



部份歌曲收錄一覽

David Lee Roth
Look at All the People Here Tonight
風神
Crime
Gorillaz
19/2000
Iggy Pop
Beat Em Up
Smile Street featuring Mica
戀愛 A.S.A.P
Stereo MC's
Deep Down Dirty
The Chemical Brothers
Galaxy Bounce
Timbaland Magoo
Roll Out

全26匹隱藏車開啟條件

360 Spider	贏取Kudos Challenge的Level 9
360 Modena	贏取Kudos Challenge的Level 9
911 GT2	贏取Kudos Challenge的Level 12
Aston Marton V12 Vanquish	贏取Arcade Race的Level 4
Boxster S	贏取Kudos Challenge的Level 2
Camaro SS	以贏取所有金牌下完成Quick Race的Level 2
Carrera GT	取得150,000 kudos
Corvette ZO6	贏取Kudos Challenge的Level 7
Delfino Feroce	取得75,000 kudos
F355 Spider	以贏取所有金牌下完成Quick Race的Level 4
355F1	以贏取所有金牌下完成Quick Race的Level 4
Ferrari F50	取得200,000 kudos
Focus Cosworth	贏取Kudos Challenge的Level 3
Lancer Evolution VII	以贏取所有金牌下完成Quick Race的Level 3
Lotus Exige	取得50,000 kudos
Opel Speedster	贏取Arcade Race的Level 2
Panoz Esperante	取得25,000 kudos
RX-8	贏取Arcade Race的Level 1
Skyline GTR	贏取Kudos Challenge的Level 5
Subaru WRX	贏取Arcade Race的Level 3
TT Roadster	以贏取所有金牌下完成Quick Race的Level 1
TT Coupe	以贏取所有金牌下完成Quick Race的Level 1
TVR Tuscan Speed Six	取得100,000 kudos
Viper RT-10	贏取Kudos Challenge的Level 11
VW Beetle RSi	取得1000 kudos
Z3 Roadster 3.0i	贏取Kudos Challenge的Level 1



破壞香港行動正式開始！

DOUBLE-S.T.E.A.L

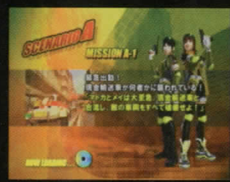
Xbox 2002年 發售中

- ACT
- 售價：6800 日圓
- 記憶：341KB 以上

OPENING……欠奉

作為一隻遊戲，其實一個新機種上的首批遊戲，大家也期待有一個比較好的OPENING，不過，這次的《DOUBLE-S.T.E.A.L》卻真是令人失望，因為在遊戲開始的時候，是沒有一個大家期待的 OPENING 出現。

除了TITLE畫面之外，大家在放遊戲碟入內之後，便只有一連串的DEMO PLAY 出現在大家面前，雖然沒有 OPENING ，在這裡也為大家帶來一些 DEMO PLAY 的圖片吧！





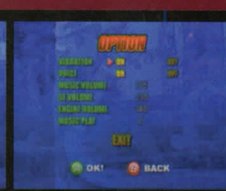


遊戲模式……欠奉

大家玩遊戲，一定希望遊戲可以有一點的式，讓玩家可以得到不只一種的娛樂，可是這次的《DOUBLE S.T.E.A.L》便真是令大家感到失望了，因為大家在開始遊戲之時，只會見到一個「MISSION MODE」而已，所以在遊戲上可以說是有一點兒乏味。

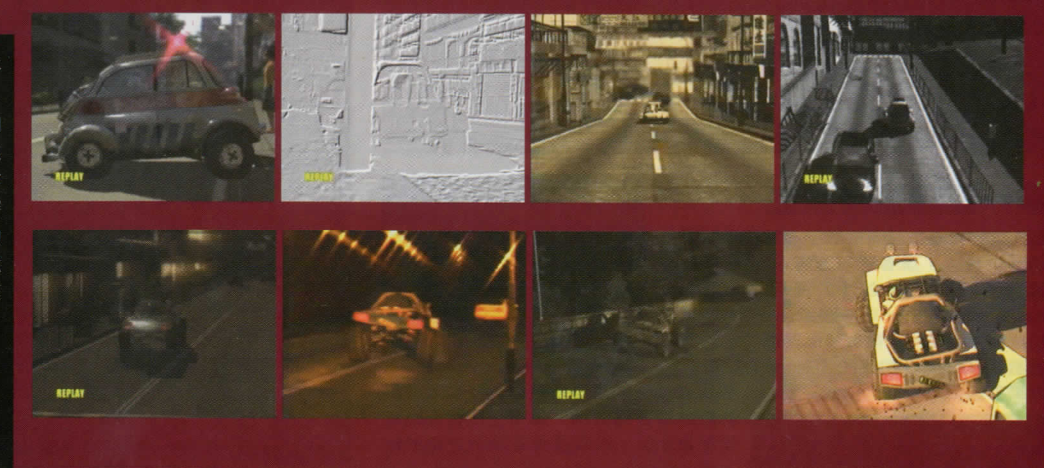






REPLAY 功能……有

在賽車遊戲之中，最有趣的莫過乎在賽事之後看看自己的駕駛狀態，所以在新一代的賽車遊戲之中也加入有 REPLAY 的功能，雖然《DOUBLE-S.T.E.A.L》是一隻動作遊戲，不過由於之中基本上是由賽車組成，所以也有 REPLAY 的功能，而且在REPLAY之中，大家還可以自己調校有沒有特殊效果的模式。





MISSION MODE

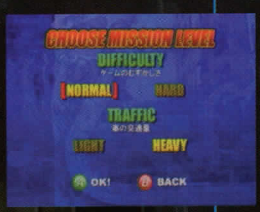
老實說，在遊戲之中的模式實在少得可憐，只有一個「MISSION PODE」實在是非常的過份，而在這個「MISSION MODE」之中，其實是分為兩個部份，亦可以說是兩個遊戲，分別是「HONG KONG POLICE & INSPECTOR」和「NEW SPIES HO AND CHANG」。

其中的「HONG KONG POLICE & INSPECTOR」是由玩者控制兩個女警來完成任務；而「NEW SPIES HO AND CHANG」則是兩個新加入特務組織的人進行任務。在這裡的任務基本上也會有時間限制的，而在完成一部份任務之後，便會途中補充時間，所以玩者越快完成任務，所得到的時間補充便會越多。









「HONG KONG POLICE & INSPECTOR」 MISSION 1A

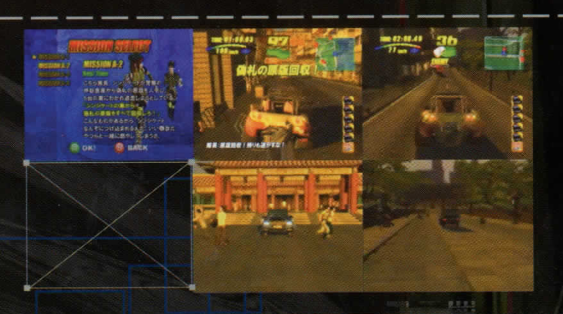
這個任務的完成條件是玩者要在指定時間之內，將押運金錢的車截停，不過，在這裡會有4部護送的車保護，所以玩者要用任何方法，務求令這些車輛消失，又或者離開押款車。

不過，故事方面又實在是離奇，事源是因為這押款車橫衝直撞，所以令女警手上的甜品跌落下，所以便開始了這場「無聊」的追逐。在這裡要完成任務，最重要是找適當的地點超越押款車，這樣才可以成功的截停它。



「HONG KONG POLICE & INSPECTOR」 MISSION 1B

這個任務的指令是要玩者在指定時限之內奪回在路上的偽鈔電版，在這裡共有6部黑色的私房車在路上行駛，玩者只要能夠撞到他們便算是奪到電版，而於車的位置非常分散，玩者要等別留心順序的方向。
而在玩者成功的奪得首5塊電版之後，最後一部車才會出現在中間的廟宇之中，這時候，玩者如果和他距離太遠的話，便有機會因為這樣而浪費時間，所以大家最好令自己在截停第5部車時的位置留在廟宇的附近。



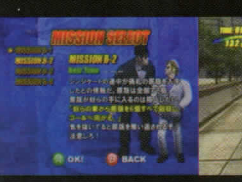
「NEW SPIES HO AND CHANG」 MISSION 1A

這個任務的主旨是要玩者成功的撞毀押款車，奪取之中的金錢，不過，之後還有一個任務，便是在得到金錢之後到機場之中，然後逃上飛機之上離開。在這個任務之中，最難的地方便是撞毀押款車了，因為那4、5部保護的車輛非常難纏，而且因為路上的交通非常繁忙，所以，很多時會因為車輛太多而導攻任務失敗，而最好的方法是利用在路上的捷徑來截擊押款車，在這條路上有兩條捷徑，分別是一開始之時，在右邊的花園，以及在天橋旁邊的小路，也可以快押款車一步，走在他前面作出截擊。

「NEW SPIES HO AND CHANG」 MISSION 1B

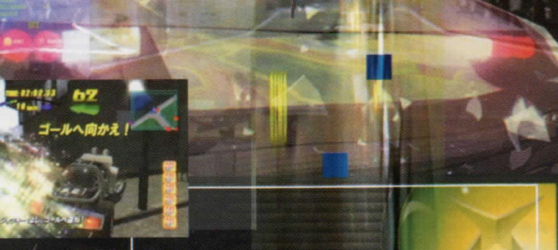
這個任務是要兩名特務成功的搶回分別在6部黑色房車之中的為鈔，只要成功的撞到敵車便算成功取得為鈔，不過，若給失去了為鈔的車撞到，這些為鈔便算被敵人奪回，所以要非常小心。

在這裡的取勝訣是在行車路線上，因為在這裡除了要攻擊之外，更加是有防守性的行動，而在敵人之中，沒有甚麼特別的強車，全部也是同一款式的車，不過，大家最好將路線拉得遠一點，避免令到敵車集中在一個地方，這樣便可以避免為鈔容易去。

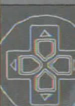












TEXT: KACHUN

老鼠 MIX
HAVE A MICE DAY ！

Xbox	2002年2月22日
MICROSOFT ● AVG	
6800 日圓 ● DVD-ROM	
29 BLOCK	

ねずみくす™ Have a mice day!

作為 XBOX 首批遊戲，這個『老鼠 MIX HAVE A MICE DAY！』都可算是其中「KAWAII」的一套作品了。織毫畢現的老鼠毛、獨特的遊戲方式，相信都能帶給玩家們耳目一新的感覺；究竟遊戲的具體內容甚麼一回事？

發生在一條小村莊的小老鼠故事……吱吱！

故事係從一條小村莊內、一戶平凡的農家開始。主角阿波羅〔アポロ〕和同伴們預先準備好的豐富大餐，竟然消失得無影無蹤……

犯人原來就係「外來的老鼠」！

為了保衛家園，阿波羅等「鼠」便團結起來。一場對「外來老鼠」之戰，現在就要展開了……！









基本操作一覽

搜索

左 STICK/ 方向 PAD	主角 / 瞄準游標移動
A 制	決定 / 衝刺 / 跳過片段
X 制	轉換移動 / 探索模式
Y 制	顯示地圖
START 制	暫停選項 / 跳過片段

戰鬥

左 STICK/ 方向 PAD	主角 / 游標移動
A 制	〔單按〕普通攻擊 /〔按著不放〕轉轉重鎚
B 制	必殺技
X 制	轉換通常 / 指示模式
右 TRIGGER	防御
左 TRIGGER	鎖定目標
START 制	暫停選項

MENU 選項

左 STICK/ 方向 PAD	選擇
A 制	決定
B 制	取消

跑來跑去玩 D 乜……吱吱？

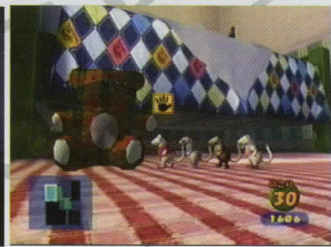
在內容方面，玩者在遊戲內需要透過操作主角阿波羅，在一班同伴的幫助下超越重重困難，於指定時間內將隱藏於村內各處的敵鼠找出來，並與他們展開連番激戰。至於上述遊戲內容，在本作內則主要包括下列三項模式：

移動 MODE

讓玩者控制的主角，帶領著一班同伴，在家或村內四出奔走，以搜索敵鼠及各種道具的模式。玩者可以選擇用小心翼翼、一步步的慢走，或者是四足離地的極速狂奔。由於老鼠體型細小，故就算係細至一件玩具，都可能成為他們前進的障礙；需要合同伴之力，才能將面對的難題解決。



慢慢走、勿亂跑……



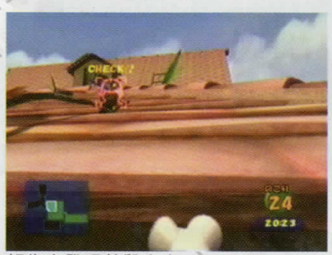
被玩具熊阻住去路。

探索 MODE

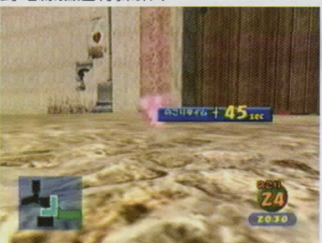
所謂「探索 MODE」，就係讓玩者尋找隱藏於遊戲內各處的事物，當中包括敵鼠和各種道具。當發現敵人、或見到「可疑」的物件時，按 X 制後畫面上便會出現一個瞄準游標；對準敵人或可疑物件後按 A 制，便可對它進行調查。



對電線插進行探索？



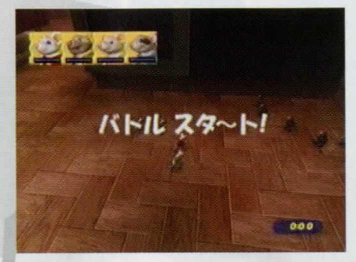
報告！發現敵鼠！！



每發現一隻敵鼠，都能為玩者賺取時間。

BATTLE MODE

在探索過程中一旦遇到敵鼠，遊戲便會自動進入「BATTLE MODE」，為數達 10 隻的兩派老鼠，便會展開即時「大亂鬥」！戰鬥中玩者除了要控制主角阿波羅作戰外，亦可以對其他同伴發出命令，指示牠們作戰。至於戰鬥動作方面，除一般攻擊、防御以外，還提供有包括必殺技等多姿多彩的動作；至於取勝關鍵嘛......當然是要視乎情況，將各動作靈活運用啦！



與一群敵人相遇，BATTLE START！


戰鬥之餘，拾取有用道具亦相當重要。

活用地圖、致勝關鍵......吱吱！

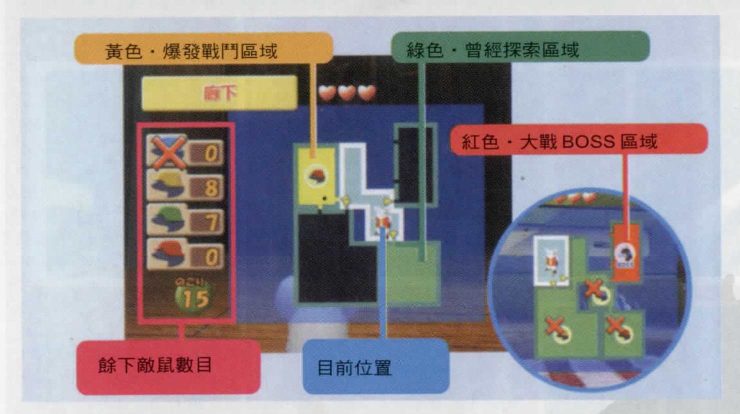
對於細小的老鼠而言，就算是人類一間小小的房屋，在牠們眼中亦可能變成了廣大的地圖，因此玩者在遊戲內隨時都有迷路的可能；但大家不用太擔心，本作內的地圖系統絕對可以幫到您！當對前路感到迷惑時，只要按 Y 制，遊戲便會切換成地圖畫面。玩者除了可藉此了解自己目前的位置、其他地區的前進辦法外，亦可以得到包括目前該版內敵鼠餘下數目等重要資料。要將「外來老鼠」那些混蛋揪出來？能否活用地圖可說是當中的關鍵。以下將為大家介紹地圖畫面內的各項組成部份。



STAGE BOSS 就在隔鄰房間等著呢！



第二關地形比第一關更複雜......



好味道具咪錯過......吱吱！

除了上述各項以外，爭取遊戲內各種有用道具也是本作內另一種重點。主角將可以通過戰鬥，以及對遊戲內「可疑」物件或地點的探索，取得各種有用道具。本作出現的道具分為「回復用」及「分數增加」兩個類別；個別道具的具體功用將略述如下。



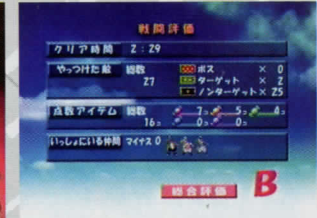
回復道具	〔食物〕
	體力回復 1/32
	體力回復 1/16
	體力回復 1/8
	體力回復 1/4
	體力回復 1/2
	體力值變成 MAX

分數道具	〔糖〕
	擊倒「嘍囉級」敵鼠時出現〔POINT+1〕
	擊倒「嘍囉級」敵鼠時出現〔POINT+5〕
	擊倒「嘍囉級」敵鼠時出現〔POINT+10〕
	擊倒中 BOSS 敵鼠時出現〔POINT+20〕
	擊倒 STAGE BOSS 敵鼠時出現〔POINT+50〕
	在探索模式內出現〔POINT+100〕

爭取最高 RANKING......吱吱！

在完成每版遊戲後，系統將會就玩者的表現給予評級，共分為「A」至「E」五個級別；以下是本作內的評級基準以及各級別的具體評價內容。

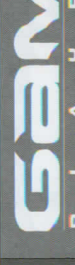

決戰首關 BOSS！


手取更高的 RANKING 吧！

評級基準

完成遊戲時間的長短
各項戰鬥中的評級
拾得道具的數目
同行同伴數目

級別	評價
A	PERFECT！真正是鼠中之鼠！！
B	GREAT！到哪裡去也不會感到慚愧啊！！
C	NICE！沒有犯錯地完成的優秀老鼠。
D	POOR！作為老鼠，期望有進一步的改進。
E	BAD！不是稍為不夠努力了嗎？



鉄騎

以機械人為主題的動畫相信大家就睇得多，但又有否曾經想過自己能夠坐在一個駕駛艙內駕駛這些機械人呢？現在CAPCOM將會給大家一個機會！所講的其實是CAPCOM最新公佈的動作遊戲「鐵騎」，玩者將會駕駛著各大型的機械人在戰場上進行戰鬥，若你是這類型遊戲的支持者，而又希望親身感受一下真正駕駛感覺的話，今次介紹的「鐵騎」你絕對不容錯過喇！

TEXT：馬高

XBOX	2002年 夏季
CAPCOM ● ACT	
價格未定 ● DVD-ROM	
記憶容量未定	

史上最強機械人動作遊戲XBOX登場！

在遊戲內玩者將要扮演一名特總部隊的成員，被任命駕駛一款被稱為「VT」的大型機械人往戰場上進行戰鬥；本作和以往同類型作品最大分別，相信就是遊戲的真實程度，開發小組相當強調遊戲在這方面的製作，更特別為遊戲設計出一個總數多達40個按鈕的專用控制器，透過這個專用控制器，玩者將可感受到前所未有的臨場戰鬥感。

不論是與敵軍進行戰鬥，又或是自軍訓練，玩者所駕駛的機械人「VT」，從起動到正式作戰都需要自行操控，每一個指令將會影響機械人的一舉一動，直接成為戰鬥勝負的關鍵所在，你有信心成為出色的駕駛員嗎？







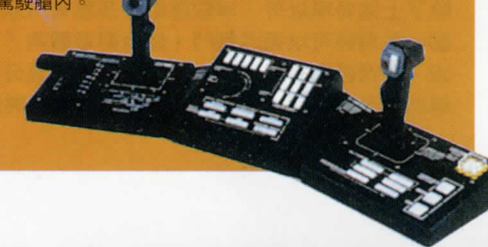






專用控制器

要進一步提高這類型遊戲的真實感，開發商往往都會由控制器方面著手，本作當然亦不會例外，正如先前所講，遊戲將會對應一個專用控制器；控制器由40個不同的按鈕、兩支控制杆和三個腳踏所組成，利用這個專用控制器進行遊戲的話，遊戲畫面亦會有所轉變，玩者的感覺就有如置身於機械人的駕駛艙內。





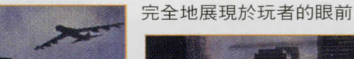
大型戰鬥兵器「VT」！

在「鐵騎」的世界內，玩者所駕駛的機械人「VT」，全寫是「VIRTICAL TANK」，屬於現代陸戰兵器延續的改良版，由於機體受到移動燃料、武器彈數所限制，每當準備起動機體的同時，玩者就先要確保各方面的物資充足，再確應燃料流量、酸性供給等多個系統運作正常的情況下才可出擊，如有需要就要到留守基地的直昇機進行補給；一旦機體受到嚴重損傷時，便要立即按下緊急逃生掣，把艙門打開後逃走。至於在駕駛方面，玩者亦有相當多需要注意的地方，當移動機體步行時，若急速迴轉或高速前進的話，都有機會令機體失去平衡而倒下，而初次接觸遊戲的玩者，相信也需要花一段時間去熟習機體的操控方式，雖然看起來好像非常困難和有點兒複雜，但這方面正好迎合了遊戲真實的一面。



廣闊的戰場！

要增強遊戲的迫真度，除了機體造型與及操控方式的重要之外，進行戰鬥的戰場也是同等重要；本作將採用5km X 5km的戰場，戰場內的設計都會製作得極為細緻，其中道路、建築物、樹林等等都會力求做到與真實一模一樣，在XBOX主機的強大機能支援底下，畫面上每一件物件的細節都能夠完全地展現於玩者的眼前。





最先進的武器、最激烈的戰鬥

機關炮、發射！



◆訓練「VT」的場地突然受到敵方陸軍部隊突擊，反擊開始！

◆利用近距離攻擊的兵器，可於一瞬間將敵人擊倒

◆發現敵方「VT」，在發動攻擊前先觀察它們的行動

阻止前面敵方的攻擊！

◆敵方派遣多部轟炸機準備突擊基地，要盡快找出它們的位置後逐一擊落

快速行動！



◆機體突然失去平衡倒下

燃料爆炸！



◆「VT」駕駛艙內的情況

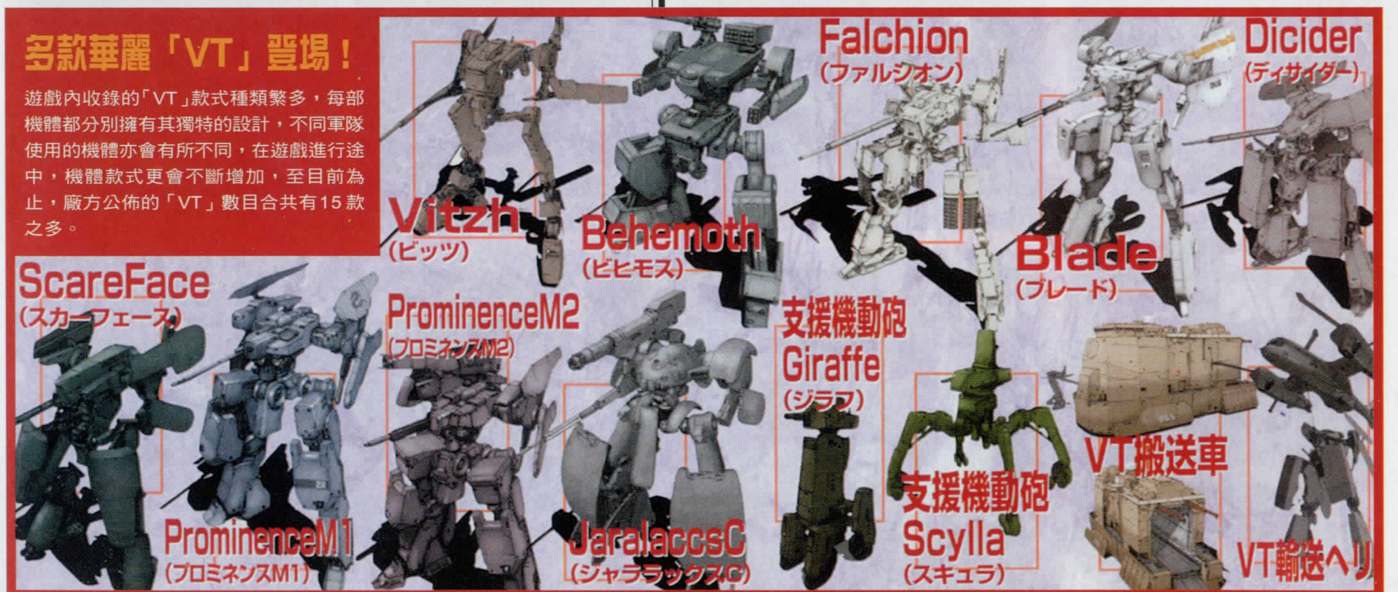
緊急逃脫！



◆機體持續受到猛烈攻擊，盡快按下緊急逃生掣逃走

多款華麗「VT」登場！

遊戲內收錄的「VT」款式種類繁多，每部機體都分別擁有其獨特的設計，不同軍隊使用的機體亦會有所不同，在遊戲進行途中，機體款式更會不斷增加，至目前為止，廠方公佈的「VT」數目合共有15款之多。



PS2	2002年 4月25日
KONAMI ●SPT	
6800日圓●DVD-ROM	
記憶未定	



WORLD SOCCER Winning Eleven 6

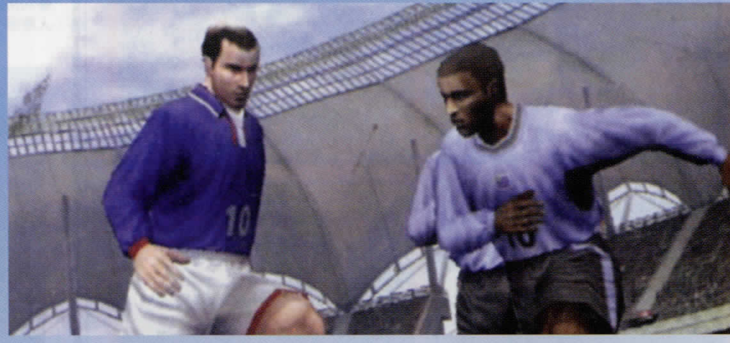


TEXT BY：馬高

史上最強！「WINNING」新作強勢登場！

終於殺到喇！電視足球遊戲中的皇牌--「WINNING ELEVEN」最新作即將在PS2上再度登場，遊戲商KONAMI已落實遊戲將於4月25日正式推出！「WE」系列一直以超卓的操作性及真實的內容而成為足球遊戲中的皇牌，配合2002年世界盃的迫近，最新作的「WE6」定必將系列推至歷史上的顛峰，球迷們請做好熱身，準備迎接新一輪的足球狂熱！！





◆由DIVISION 3組別開始

MASTER LEAGUE大革新！

一直以來，MASTER LEAGUE都是作品的最大賣點之一，來到今次「WE6」內，遊戲的架構以至各 項細節方面都與前作有很大的出入；首先球會數目將會由原來的32隊增加至40隊，遊戲會分成三個組別，分別是DIVISION 1〔16隊〕、DIVISION 2〔16隊〕和DIVISION 3〔8隊〕，進行雙循環的聯賽，每個球季完結後，最佳成績頭兩隊可獲得升班資格，玩者需要由D3開始，向D1冠軍進發。



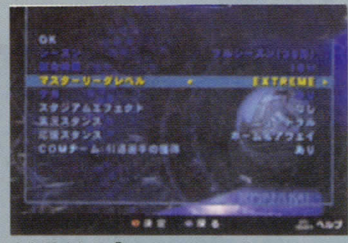
◆總隊數加至40隊



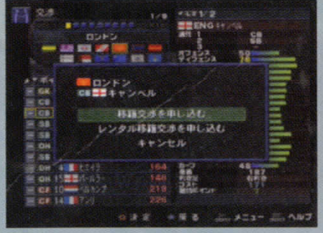
◆改用「升二降二」的規則

要買人！傾過先！

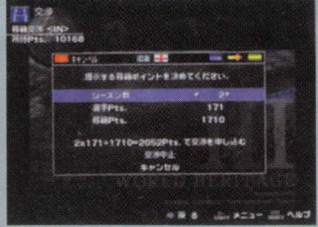
要數到今集「MASTER LEAGUE」內最重大的改動，相信就是加入了交涉這項元素；以往大家只要擁有一定的「POINT」數支付轉會費用，就能夠即時羅致到自己喜愛的球員加盟；但今次新增的交涉系統，玩者要羅致球員就先要知會該名球員所屬的球會，若進行收購的話更需要付上一筆轉會費與及球員薪金，換言之以後買賣球員時，尤其是一些身價高的球員，大家就要三思而後行喇！其實除了收購之外，玩者亦可以選擇向其他球會進行球員借用，借用的意思是將球員借用至球季完結為止，這樣除可以同時擁有多名實力高的球員，同時亦為球會省回不少金錢。



◆難易度加入「EXTREME」一項



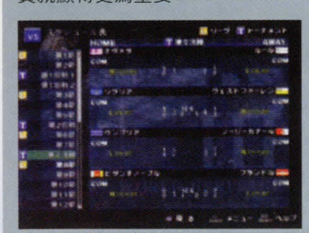
◆交涉亦會有失敗的可能性



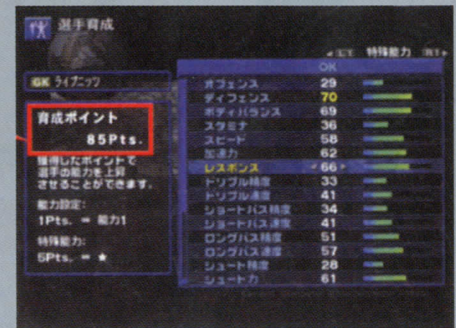
◆要收購蘇金寶，看來也需要有大量的金錢

留力踢盃賽！

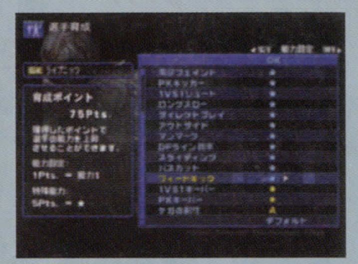
在漫長的聯賽進行期間，大會將加插一些盃賽賽事，分別有日本和意大利主辦的盃賽；盃賽採用淘汰賽的型式進行，若能夠勝出的話將可獲得一筆可觀的金錢。此外，球員疲勞度的增加，將會導致比賽時表現失準、什至有受傷的可能性，所以在頻密的賽程進行下，玩者需要仿傚現實足球的領隊，在一些非重要的賽事上選擇收起部分主力球員，讓他們有充分的休息於盃賽中上陣，正因為這樣，收購更多有實力的球員就顯得更為重要。



◆盃賽令賽程更頻密



◆視乎球員位置，集中增強某方面的能力



育成球員

新加入的育成系統，玩者可以利用「育成POINT」來增強球員的能力，每增加1點能力值要消耗1點的「育成POINT」，增加特殊能力就需要5點的「育成POINT」，可是有關這方面的資料仍相當有限，細節方面如會否有能力上限、「育成POINT」如何取得等等仍有待廠方進一步的公佈。

強化後的EDIT模式！

今集的「EDIT MODE」內除可自行設計球員之外，玩者更可以設計一支球隊參賽，其中可供設計的項目包括球員名稱、隊名、球衣款式、隊旗等等，就連出場時宣讀球隊名稱的語言亦能夠選擇，實在不得不令人更加倍期待，今後要創造一支屬於自己的球隊，SO EASY！



◆仔細的顏色分類



◆多款圖案任你選擇



◆設計一件獨有的球衣



◆EDIT完成



◆準繩度的測試



不一樣的練習模式！

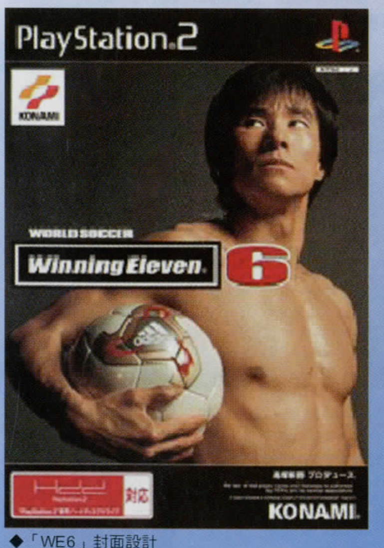
絕對是今次「WE6」的驚喜之一，今集的「TRAINING MODE」將會加入大量MINA GAME，例如罰球練習，在龍門範圍內會增加一個有顏色的圓圈，越射近中間點所獲得的分數越高；至於盤球練習方面，玩者除要巧妙地避開一個個的雪糕筒外，更需要依照地上的箭咀作出各種盤球技術，完成的時間愈短獲得的分數就會越高；而各項MINA GAME的記錄都會儲存於排行榜上，以便玩者能夠向著自己的目標進發。



◆相當講求玩者操控技術

動作更流暢、表情更細緻！

一直以來每當系列推出新的一集，開發商都相當重視畫面的質素，當然「WE6」亦不會例外；在球員方面，各名著名球員的特徵、全新的慶祝入球方式等等自然不在話下，就連球員眼睛的轉動情況都會做到與真實一模一樣。至於在動作方面，開發商表示新一集內球員的動作將有比前作多達三倍的增長。背景方面，現實球賽中經常見到來自觀眾席的煙花四發、紙碎飄揚的情景，都將在遊戲內完全再現！

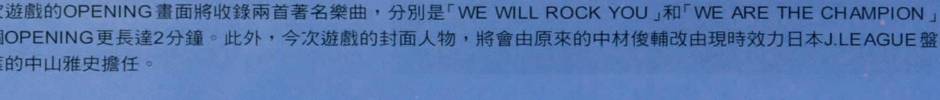


◆「WE6」封面設計



◆全面捕捉球員外貌特徵

OPENING收錄著名樂曲、中山雅史擔任遊戲封面人物



今次遊戲的OPENING畫面將收錄兩首著名樂曲，分別是「WE WILL ROCK YOU」和「WE ARE THE CHAMPION」，整個OPENING更長達2分鐘。此外，今次遊戲的封面人物，將會由原來的中村俊輔改由現時效力日本J.LEAGUE盤田山葉的中山雅史擔任。





WORLD SOCCER Winning Eleven 2002

PS	2002年 4月25日
KONAMI ● SPT	
6800 日圓 ● CD-ROM	
記憶未定	

TEXT BY：馬高

在PS2「WE6」的公佈底下，「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002」給人的感覺或許會有點兒失色，不過對於部分沒有PS2而又喜歡足球遊戲的朋友，今次為大家介紹的「WE 2002」絕對有一定的存在價值，縱使在機能上有所限制，但遊戲其實也同樣製作得相當出色！



強化版本「WINNING ELEVEN」最新作再襲PS！

足球遊戲的殿堂系列「WINNING ELEVEN」，最新作「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002」即將在PLAYSTATION上再次同大家見面！與先前推出的版本比較，遊戲基本上與前幾集分別不大，保持一貫像真、沒有誇張花巧的特點；在保持傳統的同時，又加入多項全新元素，以增加遊戲的可玩和趣味性。

球隊數目增加

首先在球隊方面，遊戲將提供多達全球共54支國家隊供玩者選擇；當然喇，裏面全部球手都會以真實姓名出現，而資料亦會取材於2002年各國國家A隊的成員名單編製；至於MASTER LEAGUE方面，剛轉會球員、球會的資料亦將充實搭載，玩者亦可在遊戲中自由買賣及自行設定球員。此外，在其他細節方面如天氣狀況、選擇畫面、比賽視點、球員出場與及OPENING片段等等都會作全面更新及改良。







MATCH MODE 新系統

在今次「MATCH MODE」內，玩者必須在MASTER LEAGUE勝出後，才能夠使用所有遊戲內登陸的球會，否則大家便不能以這些球會進行對戰。此外，模式內玩者亦可自行決定比賽中「可換球員」的數目，由最少3人至最多7人，玩者可於賽前自行決定。



更真實的激烈球賽場面

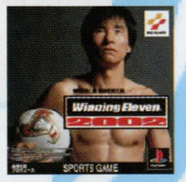
遊戲無論是圖象顯示或動作都較前作有所改善，這都有賴開發人員在遊戲設計及AI人工智能等方面下了不少苦功。遊戲中無論是盤球、假動作、剷球等動作，其畫面及動作流暢度都獲得進一步的提升。一些細微的柔軟動作如控球等，都獲得忠實而描繪。以PS的有限機能，相信已叫各機迷相當滿意了！





QUEEN的名曲

今次遊戲的OPENING片段除會重新製作之外，同時亦會收錄多首世界盃的主題曲，其中包括「WE ARE THE CHAMPION」和「WE ARE THE CHAMPION」，相信這些樂曲將可令大家更能投入於遊戲之中。





ウイ.イレ WORLD SOCCER WINNING ELEVEN™

「WINNING ELEVEN」系列進軍GBA！

隨著PS2版「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN」和PS版「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN」的公佈，KONAMI 亦同時落實「WE」系列首次進軍手提遊戲主機上推出，今次GBA版的「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN」完全保留系列一貫真實的遊戲性與及多彩的模式，以後大家便可以在何時何地，享受到這個超人氣的足球遊戲喇！



GBA
2002年4月25日
KONAMI ●SPT
5800日圓●盒帶
對應通訊CABLE

TEXT BY：馬高

多彩模式完全收錄

一直以來，「WE」系列除了注重遊戲的真實感之外，豐富的模式都是作品的最大賣點之一，而今次的GBA版當然也不可以缺少它們的出現啦！其中收錄有各個大型盃賽賽事如世界盃、歐洲國家盃、亞洲盃等的「CUP MODE」亦不會例外，不過最令人興奮的，莫過於加入「MASTER LEAGUE」，這個大受歡迎的模式同樣會收錄有世界各地的著名球會，大家絕對可以放心；透過GBA的通訊CABLE，更可以與朋友進行對戰來測試一下自己的實力！

◆多個模式任你選擇





◆入網喇！

操作系統如何呢？

相信大家最關心的除了遊戲模式之外，就是有關操作系統的資料，由於GBA與一般家用主機的控制器有所不同，因此在操作方面亦會有多少出入；為了盡量保留遊戲的真實感，開發人員特別在這方面下了不少功夫，透過GBA的四個按鈕，玩者只要同時按下或連續按下，就能夠做作各種不同的動作，雖然如此但不會有損遊戲一貫的真實感，相信大家只要花少許時間，便可以熟習遊戲的操作吧！

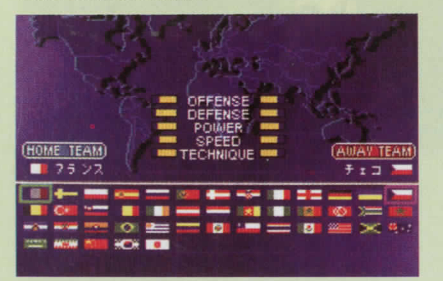
◆凹射需要同時按下兩個按鈕



◆比賽以2D方式進行



◆玩者可以選擇對戰或協力



◆收錄44支國家隊

真實的球賽氣氛

遊戲可說是完全運用了GBA本身的機能，縱然與家用版的質素仍有一段的距離，但遊戲在比賽開始及比賽途中都會加插旁述，詳盡講述整場球賽的激烈過程，務求帶給玩者有如坐在電視機前觀賞球賽直播般的現場感覺，就算只是以手提機來進行遊戲，亦可以同樣享受到與家用版所帶來的臨場感。



◆遊戲亦會加插旁述



◆各項設定依然健在

実況ワールドサッカー WORLD SOCCER 2002

GC	2002年 3月14日
KONAMI ● SPT	
6800 日圓● 8CM 光碟	
4 BLOCKS	

TEXT BY：馬高

KONAMI 旗下足球遊戲系列，除了「WINNING ELEVEN」以外，「實況 WORLD SOCCER」系列都可算是家用足球遊戲中的名牌；最新作「實況 WORLD SOCCER 2002」預定於今年3月14日在GAMECUBE登場。究竟新一集遊戲能否為系列再創高峰？

全新風格「實況」遊戲陸重登場！


◆多項比賽設定選擇

一直以來，「實況」給人的感覺都會比較著重遊戲性和戰略性，但在即將推出的「實況 WORLD SOCCER 2001」內，開發小組為了增強遊戲的真實感，在操作性方面下了不少功夫，務求帶給大家一個煥然一新的足球遊戲。據開發人員所講，他們的重點是希望令真實球賽中出現的情況完全移植至遊戲之中，加入更多細微的球員動作，幾個在前作內出現過的動作，好像是「ONE TWO 傳球」、「疾走」等等，在新一集內都同前作有頗大出入，玩者只要有出色的操控技巧，便可以在遊戲表現出任何出色球員的球技呢！

◆更真實的球賽

編輯屬於自己的球隊……

與前作一樣，玩者同樣可以在遊戲內，自由創造屬於自己的球員或球隊，而創造出來的球員更可以被安排加入國家隊的陣容之中；至於可供設計的項目就更為細緻，大量髮型、面容以至輪廓、身體膚色等等供玩者選擇，要設計一個具個人風格的球員就更加容易啦！


◆要進軍世界盃，就先要在外圍賽中勝出

◆賽後報告

◆「CUSTOM LEAGUE」可自由選擇參賽的國家


◆細緻而又真實的設計


◆適當分配球員能力

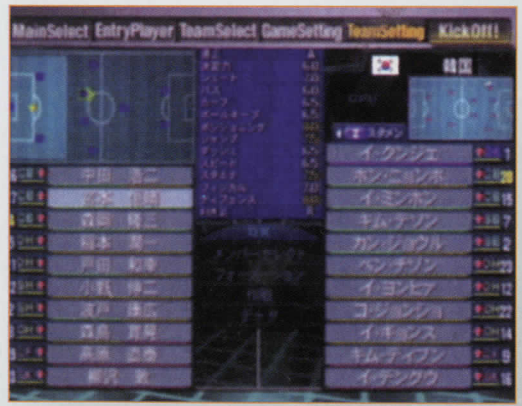
現代足球戰術全收錄

既然「實況」系列一向以戰略性為主，今集當然亦不會例外，除了一般的比賽用陣式外，遊戲將會收錄一系列現代足球的戰術，如兩翼側擊、翼衛進攻、中場緊迫等等，大大增強玩者的投入感，要操控了得之餘，戰術的運用也是同樣重要呢！


◆收錄全球58支國家隊

更充實的遊戲模式……

在新一集的「實況WORLD SOCCER 2002」遊戲內，將會收錄全球共58支國家隊供玩者使用，其中大部份球員都會以真實姓名登場。至於模式方面，基本沿用前作的模式，但當中亦作出了不少進化，其中包括「FRIENDLY MATCH」、「INTERNATIONAL CUP」、「CUSTOM LEAGUE」、「WORLD LEAGUE MODE」、「TRAINING MODE」共5種，各項賽事的參加人數、比賽場數等都可由玩者自行設定。唯一可惜的是，今集的遊戲在球場方面只有4個選擇，雖然是少了一點，不過正所謂「貴精不貴多」，每個球場刻劃的結構，將描繪得與真實完全相同。


◆戰術是球賽勝負關鍵之一

球員細微的一舉一動

遊戲力求做到細緻逼真，個別球員的外貌特徵、小動作、甚至是球衣及頭髮的飄動等等都會在遊戲內完全重現。不但如此，球員亦會根據賽事的情況而有不同的表情，每一個選手的活動都會表現得流暢自然。


◆施展碧咸的招牌罰球


◆球員調配


◆多角度REPLAY

最多四人同時冒險的RPG



GBA	2002 3月28日
SEGA ● ARPG	
5800 日圓●ROM 帶	
電池記憶●對應通訊 CABLE	

TEXT：時雨

在GBA的RPG中，《SHINING SOUL》最大的特色是可以讓多達四名玩者同時協力作戰，發揮互助的精神。由於各人自己都有一個畫面，因此即使在同一個迷宮中大家也可以各自行動，互通消息，這是家用遊戲RPG從未有過的新感覺！



能力值
這些數字代表了角色的基本攻擊力、防禦力、魔力和敏捷度。

技能
每個角色都有他自己一套的技能，例如圖中的龍戰士，便可以學會斧頭、噴火、破壞裝甲等直接攻擊系的技能。

特點 1：

動作豐富且有趣

由於是ACTION RPG的關係，在作戰時玩者要自己控制角色移動和攻擊，玩者也要根據自己的職業之長處去選擇作戰的方式，例如戰士應該多點上前線，魔法師則在後方支援和回復HP。透過自己親手操作，可以感受到普通RPG沒有的快感。



◆ 戰鬥的基本的「HIT AND AWAY」



◆ 魔法師比較擅長遠距離戰

特點 2：

角色可以自由地成長

在角色LEVEL UP時，玩者可以依照自己的風格去提昇角色的能力，例如即使同為戰士，也可以發展為「攻擊力強的戰士」和「耐力強的戰士」兩類。而角色所擁有的技能，其變化更是無窮無盡，可以說在本遊戲中，是不會有兩個完全相同的角色的！

特點 3：

和同伴合作越過難關

如能集齊四個人一起冒險，《SHINING SOUL》將會變成另一套遊戲。玩者們除了可以合作攻略地下城之外，還可以互相交換道具。一邊談笑一邊冒險，自然較獨自一人冒險有趣得多。



◆ 戰士正被敵人包圍，陷入苦戰！



◆ 魔法師立即為他回復HP，化險為夷



◆ 自己不需要的道具，只要選擇DROP指令

◆ 即可以將它放到地上，其他同伴便可以將它拾起了

特點 4：

尋寶也是極富樂趣

在地下城中找到的武器和道具，某些是需要經鑑定後才能知道其真正用途的，這時帶它們回城鎮中的鑑定所吧。這些武器和道具通常都會比較強力，而且玩者隨時會找到一些極稀有的超強力的武器！即使在過了關之後，不斷打怪物收集寶物也是非常有趣的！



◆ 需要鑑定的道具，在其上面會有一個「？」號，不鑑定的話，它們只會值1G

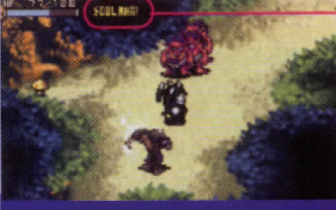
特點 5：

精彩的召喚魔法

玩者只要找到名為「SOUL CRYSTAL」的道具，即可以使出強力的召喚魔法，而且不論是魔法師還是戰士都可以使出召喚魔法。這些召喚魔法不止強力，其畫面效果也極之震撼（看圖），在頭目戰時可以發揮極大的威力！



◆ 在使用召喚魔法前，玩者必須先找到SOUL CRYSTAL



◆ 在裝備了SOUL CRYSTAL後，只要不斷打倒敵人，等到畫面左上角出現「SOUL MAX!」字樣，便能使出魔法了



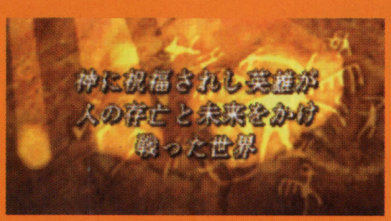
◆ 這召喚獸是企鵝！牠一招便能將畫面上的嘍囉消滅！



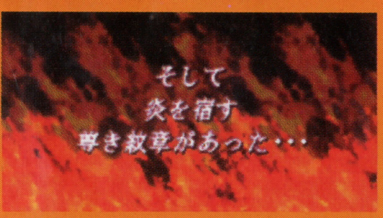


GBA	2002年 3月29日
NINTENDO ● SRPG	
4800 日圓 ● 盒帶	
對應 GBA 專用通信 CABLE	

TEXT:Sugi











新的紋章、GBA 登場

自從SFC 的《776》以來，真正的《FIRE EMBLEM》最新作即將在GBA推出，相信各位SRPG 愛好者和《紋章》的FANS 們已急不及待，希望一嘗這經典作品的續集。新增的4 人對戰模式固然是一大震撼，而本作的系統亦作出了不少改動，讓大家對《FIRE EMBLEM》系列有一種全新的感受。

封印之舞台－Ereb大陸



1.Etruria 王國

位於Ereb（エレブ）大陸的西北部，以Etruria（エトルリア）地方為中心，加上在其保護下的西方三島及一部份Iria(イリア)地方，使她成為大陸中領土最大的王國。擁有高尚文化的Etruria 王國，以華麗的文明國家而聞名。

2.西方三島

處於大陸西方的Caledonia（カレドニア）、Fibernia（フィベルニア）及Dia（ディア）三個島嶼，合稱為西方三島。西方三島在名義上是受到Etruria 王國保護，不過現在仍然有很多未開拓的地方，實質上是人跡罕至的邊境地帶。

3.Nabata 沙漠

在大陸的西南部，位於Missur（ミスル）半島中央的沙漠地帶。古代曾是文明豐盛的地方，因為地形上被隔離的關係，現在已成為謎一般的地域。

4.Lycia 諸國

在大陸南部的Lycia 地方，是一個群雄割據的國家。割據一方的小領主，被稱為「諸侯」。雖然各諸侯之間經常發生小衝突，但在有外敵入侵時卻可團結一致，結成同盟對抗敵人。

5.Bern 王國

以大陸東南部的Bern 地方為中心，同時亦佔據著Sacae（サカ）草原及Lycia（リキア）地方的部份土地，在國力上與Etruria王國不相伯仲。以能力主義為宗旨，崇尚武力的國家。受到謝菲路(ゼフィール)國王的命令，對各國展開侵略，成為戰爭的發端。

6.Sacae 草原

廣闊的Sacae 草原位於大陸東部，在這裡住有多個過著遊牧生活，持有獨自文化的諸部族。這些部族基本上以草原全體為家，但亦有在作為交易據點的綠洲定居。

7.Iria 諸國

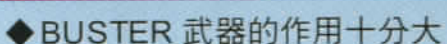
在Iria地方裡，並沒有「王」或「領主」等存在。代替這些東西的，是駐守在Iria 地方的週邊，負責統治附近地帶的騎士團。雖然以Bern 的機能主義為基礎，但人民卻過著樸素的生活。



封印之新要素

無視屬性法則－BUSTER

「劍比斧強、斧比槍強、槍比劍強」的法則，對有接觸《FIRE EMBLEM》的玩者應該不會陌生。然而，本作卻加入了一種把這法則完全摧毀的武器，「BUSTER（バスター）」。BUSTER 武器的特性是把屬性法則完全逆轉，如此一來，在槍兵隊的面前，持劍的角色也不會成為包袱了。



◆BUSTER 武器的作用十分大



◆BUSTER 的法則

外傳版面

只要完成特定條件，就可進入稱為「外傳版面」的秘密場所。在這些版圖設有各種陷阱，行軍時必須加倍小心，以免造成無謂的損傷。進入這裡的最大目的，是埋藏在版圖中的道具。在這些版面得到的道具，都是很難入手的貴重品，更有部份是其他地方絕對不可能得到的道具，因此有機會進入的話就千萬不要浪費。


◆外傳的版圖充滿危險的陷阱

LONG ARCH

有玩過前作的朋友相信也會認同，那些射程超遠的LONG ARCH(ロングアーチ)實在令我軍，特別是飛行部隊吃了不少苦頭。不過在本作中，終於可以一嘗使用這種可怕武器的滋味！今回的LONG ARCH成為了配置在版圖上的物件，只要任何一位角色移動到它上面，就可以利用它作為砲台，向敵人作出攻擊。雖然彈數有限，但作為支援可起極大作用呢！


◆終於可一嘗長距離弓的威力了

特殊地形

今集的版圖中有一些特殊的牆壁，只要細心觀察就不難發現。向這種牆壁發動攻擊，就可以把牆壁破壞。破壞牆壁後出現新的通路，無論是作逃走之用，還是向敵人發動突襲，均可發揮很大效果。


◆可破壞的牆壁上有裂痕


◆出現新的通路

救出指令

與《776》的「かつぐ」指令非常類似，只要把角色移動到體格值比自己低的同伴鄰接的地方就可實行「救出」指令。被「救出」的角色會被「救出者」帶著，同時不會受到攻擊。然而「救出者」本身的「技」與「速度」值卻會遭到半減，因此「救出者」較適合以強力的角色擔任。



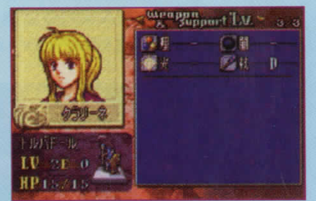
◆只有體格較高的角色才可實行「救出」



◆體格是頗重要的能力值

盜賊的改變

盜賊在本系列中一直也扮演著一個能力值不強，但可為本隊提供大量補給的角色。憑藉「盜取」的指令，可以偷取敵人身上的裝備，然後交到同伴手上，讓戰力上得到很大強化。不過在本作中，盜賊的功用被大幅弱化！在今集裡，「盜取」只可偷取道具，不能偷取武器。因此，盜賊的性質相信會改為專門向貴重道具埋手。配合上述的「救出」指令應可得到較佳收益吧。



◆低級職業トルバドール不能作出攻擊


◆新職業遊牧民可轉職為遊牧騎兵


◆新的盜賊會有怎樣的作用？

新角色


艾倫（エレン）
侍奉Bern 王的妹妹姬妮菲亞（ギネヴィア）的修女。性格平靜溫柔，但亦有點過於堅持己見。


古拉莉妮（クラリーネ）
Etruria 王國貴族的千金。性格既任性亦好勝，但內心其實十分天真開朗。


華度（ワード）
西方三島出身的戰士。個性坦率爽朗，不過亦有十分衝動的缺點。


洛特（ロット）
華度的同鄉，但性格上卻與他成正反對比。為人心思細密，行動亦十分謹慎。



KINGDOM HEARTS

PS2	2002年 3月28日
SQUARE ●RPG	
6800 日圓●DVD-ROM	
132KB	

TEXT BY：馬高



◆小飛俠PETER PEN 與小妖精 TINKER BELL

◆唐老鴨為何做出驚訝的樣子？

由SQUARE 與迪士尼合作開發的全新RPG遊戲「KINGDOM HEARTS」，自開發以來一直受到各方面的關注，現在距離遊戲的正式發售日期已經不遠，開發商陸續有新情報公開，有關遊戲的資料已經逐漸明朗；今期筆者將會繼續為大家帶來遊戲最新資料，對本作有期待的朋友絕對不容錯過！

進入妖精的國土 NEVERLAND......

「KINGDOM HEARTS」除了會有本身獨有的原創角色之外，亦會加入大量迪士尼和SQUARE 以往的經典角色，而遊戲主角SORA在今次的冒險旅程中已先後結識了多位好朋友，繼早前的唐老鴨、高飛狗、泰山、小熊維尼與及小木偶等等後，落實會於本作內登場的還包括迪士尼動畫《PETER PEN》內的一眾經典角色，其中包括小飛俠PETER PEN 、小妖精 TINKER BELL 都會悉數登場。

經過數日的旅程，SORA 來到一個神奇的夢幻王國，並結識了小飛俠PETER PEN，在王國裡面有失落的孩子們、印第安人，還有無惡不作的虎克船長與及由他所率領的海盜們。由於受到虎克的襲擊，為了維持王國的和平和拯救被捉去的WENDY，SORA與PETER PEN決定並肩作戰，與敵人展開激戰。



◆目標是虎克船長

◆虎克船長的野心是.....



◆與海盜們戰鬥



◆集合二人之力量

TINKER BELL

嫉妒心非常重的小妖精，是PETER PEN 的好拍擋，只要得到她給予的力量，就能夠在空中飛行。

海賊船 TYPE

乘坐小型海盜船的HEARTLESS，能發射炸彈、飛彈等各類型飛行道具，耐力相當高。

飛行 TYPE

能在空中快速移動的HEARTLESS，戰鬥進行途中很容易會受到它而影響判斷。

海賊 TYPE

於NEVERLAND大量出現的HEARTLESS，經常利用手持的大刀進行攻擊。

PETER PEN

小飛俠PETER PEN 是一個永遠長不大的少年，喜歡自由和冒險，深受NEVERLAND 居民的信任。

CHAPTIN HOOK

率領一眾海盜的船長CHAPTIN HOOK，對PETER PEN 的行為恨之入骨，經常以打倒PETER PEN 為人生最大目標。

召喚獸 BAMBI 登場！

在「FF」系列中，召喚一直都有著重要的地位，在今次「KINGDOM HEARTS」的戰鬥系統當然亦不會例外，玩者將可在戰鬥途中利用魔法召喚出一些迪士尼的著名角色向敵人進行攻擊；有睇過先前介紹的朋友，都應該知道遊戲內其中兩名以召喚獸型式登場的角色，分別是小飛象和木須，前者會使用強勁的噴水力量，後者則會不斷從口中吐出火球。至於今次最新公佈的召喚角色，就是天真可愛的小雄鹿BAMBI！在遊戲中牠主要用作援護攻擊，同時亦會散發出多種不同的力量。



◆天真可愛的小雄鹿

◆得到BAMBI 的協助

◆小飛象

BAMBI

要數到小雄鹿BAMBI初出現的時期已經是1942年了。天真可愛的牠，由於一直在森林裡生活，對於人類的世界可說是一無所知；但牠為了拯救出被CHAPTIN HOOK捉去的好朋友，將會給予SORA各種的協助。

飛行船的設計師？

之前曾經為大家介紹過SORA所乘坐的交通工具-「飛行船」能夠自由組合，不同的組合會令船的性能有所改變，而每當遇上襲擊時更可直接使用飛彈或激光向目標進行攻擊。但這首船原來是收藏在迪士尼堡壘內，更重要的就是船的設計師原來正是CHIP和DALE兩兄弟，因此各項有關飛行船的維修、整理等等都需要找牠們負責。此外，飛行船的形狀和顏色，都可由玩者自行設定。





◆飛行船設計師



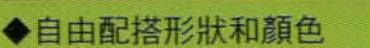
◆維修、整理的地方

CHIP

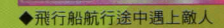
與DALE是學生兄弟，要認出牠們的分別，最簡單的方法就是留意牠鼻子顏色；CHIP的鼻子是黑色、只有一隻門牙。

DALE

負責維修飛行船的弟弟DALE，鼻子除是呈紅色之外，牠是有兩隻門牙的。



◆自由配搭形狀和顏色



◆飛行船航行途中遇上敵人

PS2 2002年 3月14日
SCEJ ● RPG
5800 日圓(Premium Box 8800 日圓)
DVD-ROM ● 35Kb

TEXT: AINHO

WILD ARMS Advanced 3rd

最新情報繼續全面報導

讓各玩家久候多時的人氣RPG系列最新作「WILD ARMS 3」，距離發售日終於到了不足一個星期。遊戲的世界觀是一個被沙漠和風沙所覆蓋著、充滿著很濃烈西部色彩味道的異世界，四名主角將會集合起來共同去挽救面臨危機的世界。回頭一看，我們本刊已對本作作多次的報導，而今回繼續為大家帶來的最新情報同樣相當豐富，分別有新公佈的守護獸、四位主角固有的Goods，以及沙漠上唯一的交通工具高速砂上艇的介紹等等。一直有留意本作最新的動向的你，便要留意以下最後一次的介紹，因為下期攻略將會正式開始。

沙海之霸－高速砂上艇

在「WA3」之中，要到鄰國或遙遠的地方乘坐火車或馬匹便可，不過要越過遙遠無際的沙海上，單靠這些交通工具是不能的，只有這部高速砂上艇才能行駛。當玩者得到砂上艇之後，便可乘坐它渡過沙海，但是在沙海上有大型的魔獸棲息著，航行期間遇上它們便需要進入戰鬥，這場和一般地面戰有點不同，會以砂上艇來展開戰鬥，每位角色會負責砂上艇的四個不同崗位，而角色不同的配置也會影響到砂上艇的性能有所變化。

[操舵]操作船以保持有利的位置

負責砂上艇的移動。移動形式會在敵人的外圍回轉，走到敵人的側面或背後就為之攻擊的有利位置，而發射閃光彈更可將敵人的行動速度下降，但就需要消耗一定的FP 。

[船頭]吊臂的操控

船頭的工作，是操控吊臂來捕捉魔獸。當成功捕捉魔獸之後，便可移近船頭利用主砲造成近距離的致命攻擊。

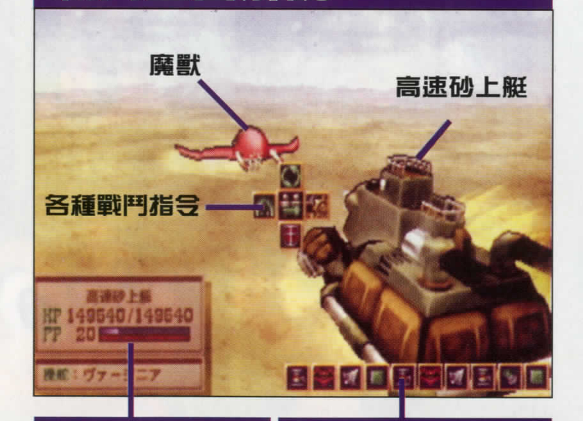
[主砲]對魔獸用的主力兵器

負責砂上艇的攻擊。這個主砲可說是對付魔獸唯一的兵器；主砲是設有裝置數，當彈藥耗盡時便要由甲板那邊負責將之補充。

[甲板]負責船的修復及支援

甲板的工作，主要是負責主砲的彈藥補充及替船體進行HP 的修復。

戰鬥畫面解說



船的狀態值
顯示現時砂上艇的HP 和FP 值。HP 為0 時便會Game Over 。

行動順位顯示
顯示敵己方行動的先後次序；左邊最側的為最先的行動，行動值高的角色戰鬥次數機會更會而增加。

3rd

新四體守護獸登場！



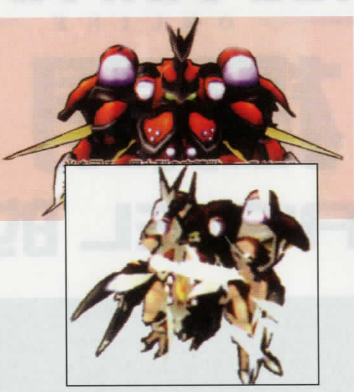
月之守護獸－西露詩多

擁有月之神秘力量的美艷女王。在戰鬥中所使出的主要為HP系，能吸取敵人HP之餘，更可替已方角色作出回復的功用。



光之守護獸－智艾亞·羅奧

外表像昆蟲似的守護獸，當被實體化之後，會放出無數的光貫穿敵人造成極大損害，而對付一些黑暗系的怪物時其效果會更為高。



幸運之守護獸－古巴嘉

雖然這隻守護獸看其外表身體細小，但在戰鬥中實體化後同樣相當有用。敵人受到它所施出的技擊倒後，必會留下ITEM，可是論攻擊力方面是在眾多喚獸中最低的一個。



時之守護獸－多伍·利拿姆

擁有貓外貌的守護獸，當實體化後會放出能令時間停頓的力量，敵人會在數回合內不能作出任何行動。

卡斯基多驚異的變貌！

在廠方最新所公開的情報得知，故事的中心人物之一卡斯基多，在故事當中接觸到魔族的遺產「常闇之光輝」後就被魔族化，以異形化的姿勢現身，變身後戰鬥力會大幅加強，單看圖中踢踏女主角Virginia便知道他有幾何暴虐性。



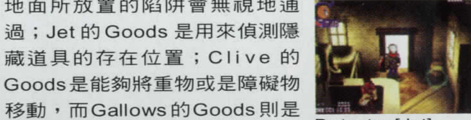


四名主角的固有Goods



Gay Lu Crest [Virginia]

在之前已經為大家介紹過，故事中的四名主角都擁有各自的固有Goods。這些Goods都有助解決於迷宮上的各種難題，首先Virginia的Goods具有高速走行的能力，使用後會以疾風式高速走行，期間地面所放置的陷阱會無視地通過；Jet的Goods是用來偵測隱藏道具的存在位置；Clive的Goods是能夠將重物或是障礙物移動，而Gallows的Goods則是一隻不思議公仔，利用十字掣能夠操作她打開不能到達的寶箱或推動機關。



Detector [Jet]



Dynamite Glove [Clive]



Steady Doll [Gallows]

NEW CHARACTER & EVENT

最後為大家帶來的，就是最新公佈的SIDE EVENT介紹。隨著故事的推進，玩者會得到一個名叫「空色之冒險」的卷物，若然向一名叫GEITORN(ケイトリン)的少女便可閱讀主線故事以外的短篇小說，而第一章的就名叫「月與模型飛行機」，當中竟提及到前作的主要角色之一的長壽種族的貴族少女瑪莉亞保露，內容值得令人注目，看來從中會得到一些她在前作中並未知道的事呢！



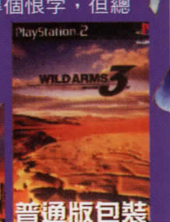


遊戲的預約購入特典

雖然這個消息對我們本地玩家只會得個恨字，但總好過不說不知。凡在日本各店鋪預約本作的普通版或是限定版，均可獲贈一套五張製作相當精美的原創Trading Card。



限定版包裝



普通版包裝





SQUARE ●RPG ●價格未定
DVD-ROM ●記憶容量未定
必須POL 專用軟件 /PS2 專用HDD/MODEM

TEXT:Sugi

* 圖片為開發中畫面



揭開 VANA'DIEL 的真實

《FFXI》的BETA版測試已經進行了一段日子，在日本方面獲得極高的評價。最新公佈的資料，有本作的重點所在，「MISSION」，以及揭露《FF》經典名物「水晶」的用途。另外廠方亦發表了部份正式版本的圖片，包括華麗的OPENING，可見比BETA版的畫面強勁得多，實在令人愈來愈期待這隻PS2上首個ONLINE RPG呢。









大幅進化！正式版畫面公開

正當BETA版的測試在進行得如火如荼之際，廠商方面終於公開了正式版的畫面。細看之下，正式版的畫面確實比BETA版進步了不少。其實坊間對BETA版的畫面評價是好壞參半，不過無論你的評價如何，正式版的畫面絕對令你感到嘩然。

OPENING

這裡是美麗的世界，VANA'DIEL 。在這個世界，曾經掀起過一場大戰，是人類對亞人的戰爭。亞人使用各式各樣的兵器，不斷侵襲人類居住的城鎮。兇暴的亞人蜂擁來犯，人們亦紛紛挺身而出，群起抵抗。超越了國家、超越了種族的界線，世界中的住人們團結一致，終於得到勝利。然而，戰爭遺留下的傷痕，見證著戰爭的終結。現在，世界再次充滿了不穩的空氣……

華麗的OPENING MOVIE ，為《FFXI》展開了序幕。不愧為RPG界的霸者，SQUARE的CG技術依然保持水準。到底進入遊戲後的畫面又是怎樣一回事呢？

畫面變化

記得BETA版的遊戲畫面中，最上方有一條顯示狀態的BAR嗎？在BETA版時，這個視窗會長駐畫面，不過在正式版裡，這視窗會在有需要時才顯示，平時會自動隱藏起來。另外，畫面下方的MESSAGE WINDOW也可以自動調整，在對話流量大的時間會覆蓋畫面較大範圍，普通行動時會調教至適當的大小。右下方的STATUS WINDOW也經過小型化，在正式版中這些視窗對畫面造成的妨礙會變得相當小，讓大家能夠細心欣賞四周華麗的景色。



PC 映像增加

相比起BETA版，正式版裡設定角色時，樣貌及髮型等的映像選擇數量將會大幅增加。另外，即使是不同種類的裝備品也有個別的映像設定，只要依喜好裝上自己喜歡的裝備品，付位玩者都可以創造出獨一無二的角色呢。





與世界互相緊扣－MISSION

一直以來，《FFXI》的開發人員都強調一點，就是這遊戲將會十分著重於主線故事方面。而與遊戲故事有最大關係的，就是這個稱為MISSION的系統。顧名思義，這是遊戲中的NPC給予玩者的任務。然而與QUEST不同的，QUEST是個別NPC的依賴，但MISSION則是關乎國家的委託。亦由於委託者是國家，因此角色只可接受自國的MISSION 。《FFXI》的其中一個最大目的，就是不斷執行MISSION，藉此慢慢地發掘出VANA'DIEL的秘密。

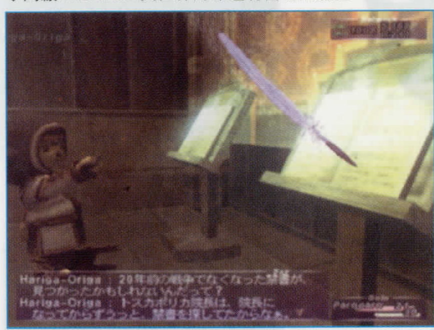
MISSION 流程

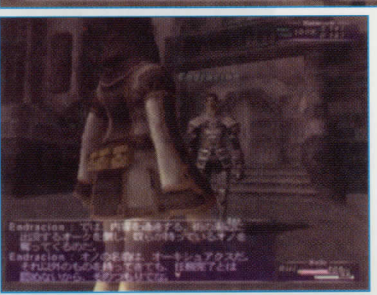
1. 與國家警備隊（GUARD）的NPC對話，接受MISSION 委託。
2. 執行任務，達成委託的目的。
3. 完成任務後，向警備隊報告。有時需要把完成任務的證據交出。
4. 任務完成。注意每位角色同一時間只可接受一個MISSION 。

MISSION RANK

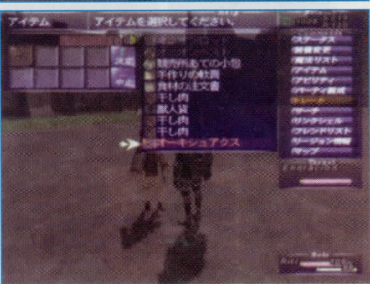
只要不斷完成MISSION ，角色的MISSION RANK就可得到提升。MISSION RANK代表了角色在國家的地位與知名度，換言之，完成的MISSION愈多，角色在自國的名氣就愈高，地位亦相應提升。MISSION RANK高的角色，在自國的自由度也十分高，即使是元首的居所等國家中樞也能夠進入，可以從各位高層官員口中獲得很多關於國家，甚至整個世界的重要情報。同時，角色也會有資格參與一些極為重要的MISSION ，接觸 VANA'DIEL 的真實。除此之外，MISSION RANK 的高低也直接影響到NPC 們對你的說話態度呢。

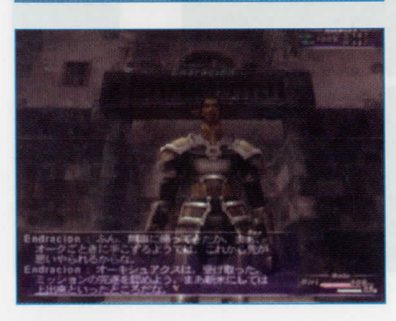
◆高級MISSION 與世界的命運有密切的關連









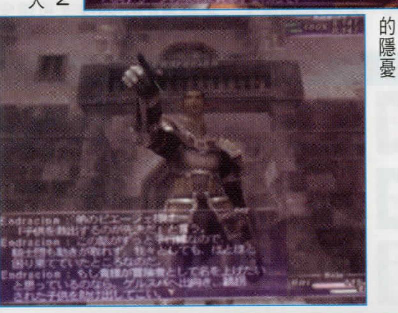




◆同住一國的兩族不和，是BASTOK的一大問題

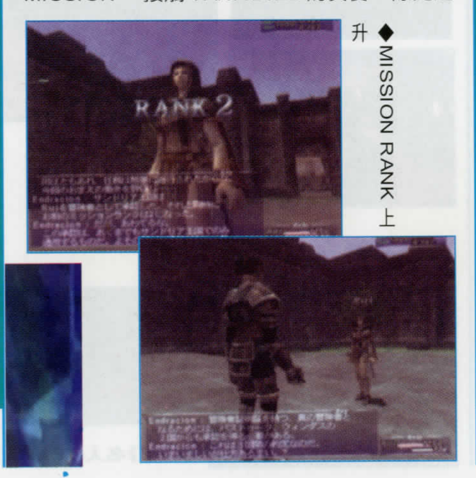


◆BASTOK 很多高級MISSION 都是為滿足高官們一己私欲，人類果然是腐敗的



◆SAN D'ORIA 存在著王子爭位的隱憂

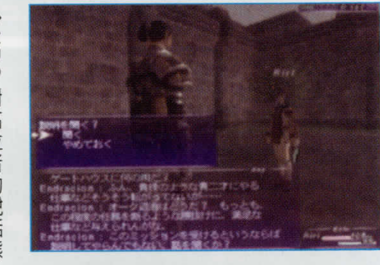
◆民風純樸的WINDURST，MISSION 內容都是以學術方面為主



◆MISSION RANK 上升



◆位高權重的人當然有權進入政府重地



◆NPC 對高位者的說話態度十分好

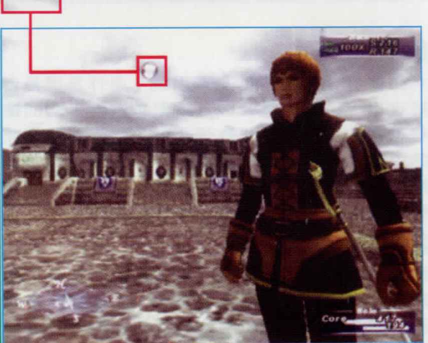
水晶

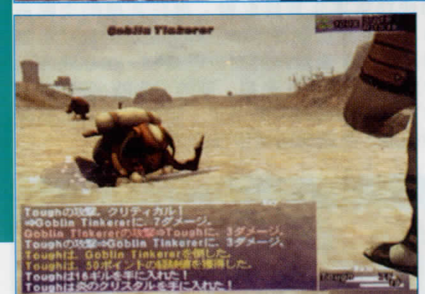
《FF》系列的象徵，水晶。闊別多時，在今集又再一次登場。本作中的水晶，是自然界八大屬性的能量結晶化而成。玩者若要得到水晶，必須跟隨指定的步驟，把怪物擊倒後就可像普通道具般入手。以下就是取得水晶的流程。

1. 找尋持有「SIGNET」魔法的NPC 。持有這種魔法的，只有「國境警備隊」的NPC 。找到他們後，就要請求他們向你施這魔法，得到這種魔法效果，畫面中會顯示一個水晶狀的ICON 。
2. 在魔法的有效時間內，把怪物擊倒就有一定機會可獲得水晶。

要注意的是，肯向你施魔法的只有自國的警備隊，而魔法的效力亦不算長久，因此儲水晶的時候只可在自國的領地裡進行。而水晶則具有8種屬性，「炎」、「水」、「土」、「風」四種較易取得，「冰」、「雷」、「光」、「闇」較難獲得。



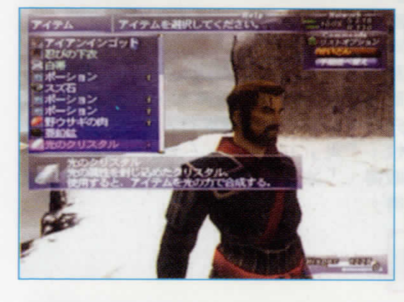












◆請求警備隊向你施魔法

◆擊倒怪物，取得水晶

◆珍貴的光之水晶！

合成

水晶在《FF XI》中的主要用途，是作為道具合成之用。所謂道具合成，就是把數件不同的素材融合，再以水晶作為催化劑，從而產生出新的道具。本作中的素材組合、製成的道具等均擁有莫大變化，是構成遊戲的一大元素。即使玩者只追求合成的樂趣，也可有排玩呢。

合成技能

進行道具合成，除了素材及水晶的配合外，也需要角色本身擁有的合成技能。即使材料及水晶的組合正確，合成技能的等級也對道具合成的成功率產生直接影響。進行合成的次數愈多，技能等級就會徐徐上升，合成的成功率就得以增加。合成技能有分等級制，由0開始，分別配以「素人、見習、徒弟、名取」等稱號。以下列出數個技能的例子，當然，還有很多其他技能，在遊玩時可慢慢發掘出來吧。

8 種屬性的水晶



合成技能 相關材料

合成道具

鍛冶	金屬精製	金屬製品作成
金屬	斧	鎧
裁縫	布匹作成	布製品作成
服	帽子	斗蓬
錬金術	藥品精製	貴金屬精製
藥	暗器	化學製品
木工	木材加工	木製品作成
樂器	盾	家具
彫金	寶石加工	武器改造
寶石	指環	寶劍
皮細工	皮革加工	皮革製品作成
靴	皮帶	紙

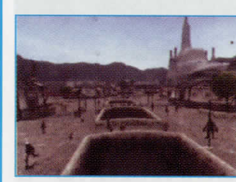
納入國庫

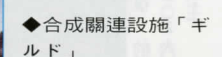
除了合成道具外，水晶還有另一個用途，就是進貢給自己的國家。把水晶獻給國家，可以提升國家對該角色的評價。有一部份高級的MISSION委託，更需要進貢了一定數量的水晶後才可接受呢。



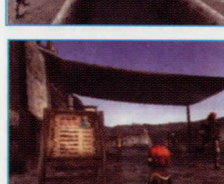
未發表地區大公開

BASTOK 共和國





◆合成關連設施「ギルド」









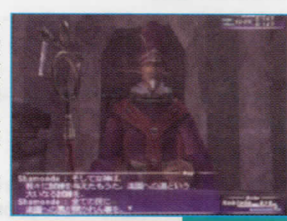
大工房



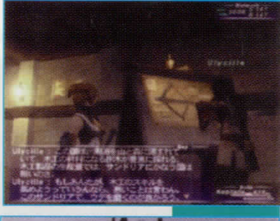


◆《FF》名人CID！

SAN D'ORIA 王國
北SAN D'ORIA



◆宗教的象徵－大教皇



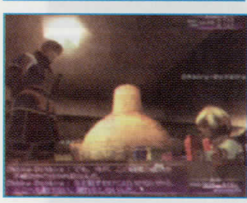




WINDURST 連邦
WINDURST 水之區



◆名物－帽子屋











非一般的野望



BANDAI ● SLG
價格未定● DVD-ROM
記憶容量未定

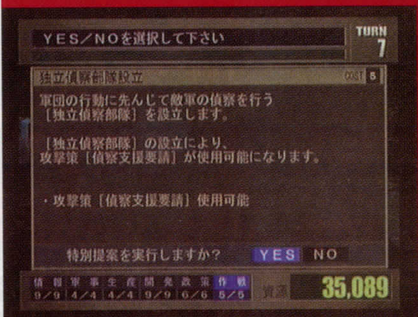
* 圖片為開發中畫面
TEXT BY：Sugi

看過上期介紹的讀者也應該覺得，新的一集《自護獨立戰爭記》與以往的《基力之野望》有很大的改變。登陸PS2的本作，即使玩過前作也不會覺得是舊作重出，進化的程度的確大得驚人。今次將會介紹兩個新的戰鬥系統，分別是「特殊部隊」及「夜襲」，想必令高達迷更為期待。



◆即使有多黑暗，我都可以看到敵人！

今回新增的作戰，可以向敵軍發動「夜襲」！顧名思義，是在夜間發動出奇不意的突襲，讓自軍能在有利的情況下與敵軍展開戰鬥。除此之外，還有在各種環境下的戰鬥，包括沙漠、海中、雪山、甚或雨戰等等，可以在多采多姿的景色下作戰，欣賞MS們的英姿。



成立獨立偵察部隊的特別提案


憑著偵察部隊的努力，敵軍資料一目了然

特殊部隊

上期曾經介紹過，本作新加入的元素「軍團」系統，把MS隊及各軍官組織成一個軍團，其規模及實力等均可作非常富彈性的調整，在戰術上的用途十分廣泛。而在這個系統裡，隱藏著一個更為細緻的要素，就是「特殊部隊」。這是一個不屬於任何軍團的獨立部隊，玩者不能隨意編成，而是等待設立特殊部隊的提案。特殊部隊不會參與本隊的作戰，但會從旁對各軍團加以支援。支援的範圍包括偵察、補給，甚至支援攻擊等任務，雖然不會增強我軍的戰力，不過適當運用特殊部隊的性能可令本隊在處於極大優勢下戰鬥，對戰果起著強烈的影響。

RGM-79

沙漠用吉姆

在MSV登場。以RGM-79陸戰型吉姆為藍本，於各部關節、排氣口均經過防砂處理的機體。攻防能力都得到強化，裝備有線性砲作為武器，機體內亦裝有反動裝置。主要用作沙漠、熱帶地區的作戰。

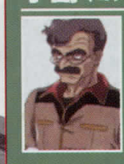
MS-06AC

寒冷地用ZAKU-IIJ型

《基力之野望～自護獨立戰爭記～》的原創機體。詳細資料仍未公佈，但從機體名可知道是於寒冷地帶作戰用的MS。以白色為塗裝，特徵是關節部份的封套，以及頭部裝置的天線。

新登場

小島（コジマ）



屯駐於東南亞方面，KOJIMA大隊的大隊長，階級是少佐。於「MS08小隊」登場。

艾里多亞・馬西斯（エルドア・マシス）



東南亞KOJIMA大隊第08MS小隊所屬，負責駕駛支援用氣墊車兼領航員。

米基路・尼奴歷（ミケル・ニノリッチ）



同是隸屬第08MS小隊，負責氣墊車的工作，有時候亦需要駕駛MS出戰。

基靈古（キリング）



自護軍特別部隊，獨眼巨人隊的直接指揮官，只對自己的功績顯得極為執著。登場作品是「0080口袋裡的戰爭」。

安迪・史特萊斯（アンディ・ストロース）



獨眼巨人隊的成員，負責駕駛高級愛爾蘭蟹出戰，原著於地球搶奪RX-78NT-1 ALEX一戰中戰死。

多寶（トップ）



自護統率歐洲方面制壓軍，多寶小隊的女性隊長。

湯馬士・古路斯（トマース・クルツ）




自護地球方面軍第五師團，基米拉（キマイラ）隊所屬。

萊爾・古連活特（ロイ・グリンウッド）



第五地上機動步兵師團，加拉卡魯（カラカル）隊的名駕駛員。



10個戰士無無謂謂打餐死

TEKKEN 4 鐵拳4

PS2 3月28日
售價：6800日圓
記憶：未定

遊戲模式有新有舊

對於一隻格鬥遊戲而言，會有甚麼模式呢？「ARCADE MODE」、「TIME ATTACK MODE」、「SURVIVAL MODE」，這些模式在以往的《鐵拳》作品之中也有出現過，而到了這次的《鐵拳4》，當然也會保留這些基本的遊戲模式。

然而除了保留原有的模式之外，在新的《鐵拳4》之中，亦加入了一些新的遊戲模式，當中包括了當初被稱為「ASSULT MODE」，而現在已經正式命名為「TAKKEN FORCE」的遊戲模式；以及在《鐵拳4》之中新增的「STORY BATTLE」。

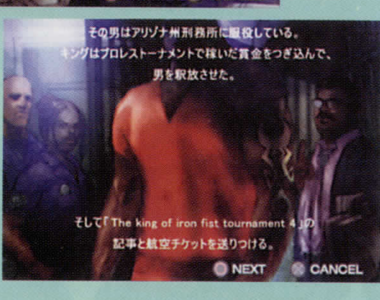
「TAKKEN FORCE」是一個像是「SURVIVAL MODE」是遊戲模式，不過在「TAKKEN FORCE」之中，玩者是要在戰鬥之中以一人之力，力敵數名敵人，這是在《鐵拳》系列之中從來沒有出現過的新模式。

「STORY BATTLE」其實只是一個戰鬥之中加插講故事模式的遊戲方法，在遊戲之中的人物會被串連成為一個故事，而出現的敵人會因為不同的人物而有所不同。











一味靠「踩牆」！

在《鐵拳4》之中，場地因為是非常有限的，所以在這次的遊戲之中加入了新的遊戲系統，那便是利用障礙物或牆壁來做出的COMBO。這種靠牆壁來使出的COMBO，其實和《VIRTUA FIGHTER》和《DEAD OR ALIVE》實在非常相似，不過在《鐵拳》系列之中還是首次使用，這種攻擊主要是將敵人推至牆邊再加以追打，在《鐵拳4》之中，只要能夠掌握這種攻擊方法，實在會有很大的優勢呢！

人物簡介

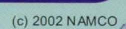
PAUL PHOENIX

PAUL是《鐵拳》的常客，差不多每集的《鐵拳》之中也有他的出現，所以現在他的面容也有點兒老化了，以往的集數之中，PAUL的1P和2P顏色分別只在裝束上，不過在這次的《鐵拳4》之中，1P依然是身穿紅色戰衣的，不過2P方面則會是一個全新形象的PAUL！



KING

KING又是常客一名，他的造型在這集之中其實和之前的差不多，沒多大的轉變，而最大的改變便是這次的2P改了穿牛仔服裝出場，不過在攻擊方法和招式上沒有多大的變動。





君が望む永遠 Rumbling hearts

TEXT: AINHO

由朋友轉為戀人的關係，這個愛情的故事由此而展開……

PS2	2002年 夏
Princess Soft ● AVG	
價格未定 ● DVD-ROM	
記憶體未定	



男女之間的愛總會有喜有苦，一款以描寫真實的愛的故事作主題的純愛 AVG 遊戲《君か望む永遠》，玩者在當中將會看到由幼年到大人的成長過程生活。主人翁與兩名少女，將會展開交錯複雜的朋友與戀愛之間的關係，而故事之中一共會有十一位角色登場。無論是否曾經玩過電腦版的你，這次畫質得以強化的家用版絕對不能錯過！

～Story Digest～

一條能看到整條村的山丘之上，這裡就是我們開始的地方。

我們在這裡說笑、戲耍，接著得到的就是戀愛……很快地，主角鳴海考之已是高中三年級生，他的親友平慎二對將來的進學已有一個目標，而好友速瀨水月就預定成為游泳的實業團，於是考之對未來的走路開始感到焦慮。漸漸長大後，他們彼此之間的關係開始有所變化。一天，水月與親友涼宮遙觀看夏祭，兩人的感情相當要好，亦由於這樣，連遙在內，他們便由三位變成四位的朋友。之後，在暑假開始的期間，遙竟在山丘上向考之說出「……喜歡！」。遙的說話，到底考之會怎樣去面對呢？



故事的第一章是描寫高校時代的主角們

故事的第二章是描寫三年後的主角們

作品的三大魅力之處

遊戲中登場的人設，是由age soft專用的插畫家バカ王子ペルシャ負責，這套作品自昨年於PC上推出以來一直獲得熱狂的支持，當時為了搜集各關連商品更掀起不少話題，而這次的家用機移植版，除了PS2版之外，另一間遊戲公司alchemist也會為她推出DC版。遊戲有三大魅力吸引之處，首先玩者會見到兩位女主角性格相反的一面，其二是整個故事由兩章所構成，遊戲的時期為7月初至8月尾的約兩個月之間，在遊戲中玩者會感覺到有如閱讀長篇小說一樣，而Ending 數量同樣相當豐富；至於其三是遊戲中還會有各種以Q版角色形式出場的有趣Comic 。



水月與遙一起去參加夏祭

當中不乏會有逗笑的成份

涼宮遙 Haruka Suzumiya

『我深信夢境中所見的會成真』

出生日期：3月22日

學級：白陵柊學園3年

既是水月的親友亦是同班生的關係，是個精通一切家務的現代少女，愛吃和果子和看煙花；雖然班中的學生對非常冷淡，但在別班卻有很多男生擁戴她。父親在大學任教，家庭一直過著富裕的生活。



速瀨水月 Hayase Mitsuki

出生日期：8月27日

學級：白陵柊學園3年

與考之和慎之就讀同一班，可說是他們之中的大姐姐。外表看似雖然溫純，但不時也會出現性格暴躁。她所屬的課外活動為游泳部，為了擦新全國學生的紀錄，而不停努力地練習，亦由於她的活躍程度，校內於是增設了室內溫室泳池。

涼宮茜 Suzumiya Akane

出生日期：10月20日

『我可以稱呼你叫哥哥嗎？』

遙的妹妹，喜歡稱呼姐姐的戀人考之為哥哥，與水月同屬游泳部，眼見水月有這種游泳技術，所以十分尊敬她。




玉野まゆ Tamano Mayu

出生日期：5月11日

對主角很尊敬的女孩，非常喜歡貓。

大空寺あゆ Daikuuzi Ayu

出生日期：12月14日

孝之工作餐廳「SAKAEU」的同事。



穗村愛美 Homura Manami

出生日期：2月19日

孝之的妹妹。性格穩重，是校內的保健委員，常常會在保健室出沒。

星野文緒 Hoshino Fumio

『穿上迷你裙的謎之護士』

出生日期：7月15日

於欅町的醫院工作的護士，戀愛經驗相當豐富，常給孝之許多建言。和螢是同期畢業。

天川螢 Amakawa Hotaru

出生日期：6月26日

欅町にある醫院的護士。

看外表好像雖然是個女孩子，但其實對工作非常樂力的。在護士學校的成績總是名列前茅，可是一到實習時就差很多了。



TEXT：馬高

サルゲッチュ2（仮題）

PS2	2002年 夏季
SCEI ● ACT	
價格未定●媒體未定	
記憶未定	



捉馬騮 2〔暫稱〕

以簡單玩法、內容新穎而大受歡迎的「捉馬騮」系列，繼「捉馬騮」、「捉馬騮2001」後，開發商終於正式公佈遊戲最新作將會在PS2上再度登場！今集在玩法和形式上大致上保留前作的優良傳統，當中亦會加入不少全新原素，保證帶給大家一個既好玩而又新鮮的動作遊戲，你又有無興趣一試呢？



◆捉到啦！

◆遊戲目的是捉馬騮



一同進入馬騮的世界！！

今集遊戲的舞台仍會是一個充滿色彩的馬騮世界，生活在那裡的馬騮都會擁有其獨特的性格，隨處都可以看到牠們的蹤影，在不同的地方，牠們更會以各種特別的形象同大家見面，有些會打扮成自由神像的女神四處跑動、亦有在露天茶坐品嚐咖啡、一身爬山打扮在冰山上前進等等，已落實登場的馬騮種類數目肯定是系列推出以來最多的一次，比前作有多達10倍以上。

新主角、新同伴……

有玩過系列的朋友，相信都會記得遊戲中的主角一直也是由卡傑魯（カケル）擔任，不過來到新一集其位置將會被取代，主角會改由其表兄弟比卡魯〔ヒカル〕充當；有新主角出現當然又會有新的同伴，牠就是主角最值得信賴的小馬騮比波斯〔ピペッチ〕，在遊戲內牠會給予主角不同的協助，例如向敵人攻擊、支援跳躍以及補給能源等等，絕對是一個不可多得的好拍擋！



◆支援跳躍



◆補給能源

◆好多馬騮呀！

◆得到比波斯的協助

主要登場角色介紹

比卡魯〔ヒカル〕



今集遊戲的主角，活潑、好動，是一名只得10歲的男孩，與前作中的主角有親戚關係。

拿美（ナツミ）



喜歡幫助別人的中學2年生，是博士的孫女，最近成為了博士助手，與比卡魯〔ヒカル〕是自小認識的好朋友。

SPECTRE〔スペクター〕



SPECTRE於今集仍會繼續登場，牠是MONKEY PARK中猴子們的首領，在遊戲中會不斷防礙比卡魯〔ヒカル〕，玩者要特別留意。

比波斯〔ピペッチ〕



是比卡魯〔ヒカル〕最值得信賴的好朋友，在遊戲中會給予不同的協助。

博士（ハカセ）



天才發明家，醉心研究捉馬騮機械，為人有正義感，而孫女拿美（ナツミ）非常喜愛其研究所。





PS2 2002 4月
UBI SOFT ● ACT
6800 日圓●媒體未定
91KB

BATMAN 外傳～報復之誓

「蝙蝠俠」這個名字相信無人不識吧！這名英雄由創造至今已經有好一段時間，這套經典作品不論是漫畫、電影又或者是卡通都深受世界各地的歡迎，作品亦曾多次被搬到遊戲之上推出，而今次為大家介紹的PS2遊戲-「BATMAN外傳~報復之誓」，同樣會是一個充滿味道的英雄故事，在黑暗中的角落「蝙蝠俠」再次堅負起保護「葛咸城」的任務！

「蝙蝠俠」再戰江湖！

今次遊戲「BATMAN外傳~報復之誓」的背景基本上是參照同名電影和卡通作品製作而成，所以充滿了美國的風味，而且遊戲本身亦是一隻典型的美式動作遊戲。蝙蝠俠的走紅，當然不僅只在於蝙蝠俠本身的魅力，一系列帶有強烈個人色彩的反派角色同樣會在遊戲內悉數登場，其中包括THE JOKER、HARLEY QUINN、PISON IVY與及MR. FREEZE。此外，整個遊戲的舞台、人物造型等都會採用全新3D技術製作，令本作迫實程度大大提升。



動作元素豐富……

要成功擊退一眾敵人，擁有強勁的身手是不可缺少，在電影中大家經常見到蝙蝠俠能夠做出各種高難度的動作，而這些動作都會完全被移植到遊戲之中，形成一幕幕緊張刺激的戰鬥場面；除了攻擊動作之外，玩者更可以使用蝙蝠俠身上的各種特殊道具，例如飛鏢等，而遊戲進行途中亦會出現一些有深思的謎題等著玩者去解決。


◆為保護「葛咸城」而戰

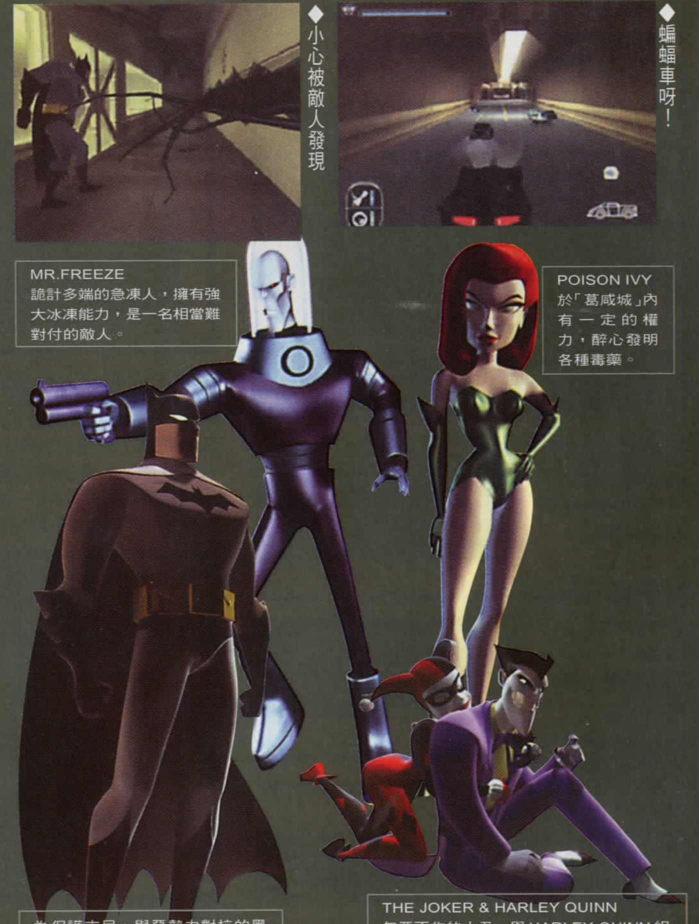

◆做出各種高難度動作

故事、舞台忠實再現！

正如先前所講，今次遊戲基本上是參照同名電影和卡通製作而成，有睇過這些作品的朋友，定必會對遊戲的故事發展有更深入的體驗；另外，遊戲將會有超過20個STAGE的出現，蝙蝠俠系列中各著名的場景自然也不會例外，當中包括有蝙蝠洞、高登市、下水道、避難所等等。若閣下是「蝙蝠俠」支持者的話，單從上述的介紹，本作以足叫令你期待。

◆小心被敵人發現

◆蝙蝠車呀！



MR.FREEZE
詭計多端的急凍人，擁有強大冰凍能力，是一名相當難對付的敵人。

POISON IVY
於「葛咸城」內有一定的權力，醉心發明各種毒藥。

為保護市民，與惡勢力對抗的黑暗英雄「蝙蝠俠」，其真正身份一直是一個謎。

THE JOKER & HARLEY QUINN
無惡不作的小丑，與HARLEY QUINN組成一對犯罪拍檔，二人於「葛咸城」內進行大肆破壞，並以打倒「蝙蝠俠」為目標。



中國再次進入戰亂時代……



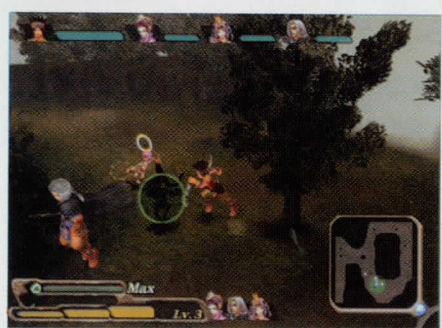
TEXT: 馬高

以中國歷史故事「封神榜」改編而成的RPG遊戲「封神演義2」，開發商終於再次公佈有關遊戲的最新情報！與前作最大分別，除了有更豐富的故事外，遊戲亦會收錄大量CG片段，加上嶄新的系統，配合一系列原創角色，無論你有否玩過前作，什至從未看過原著的作品，「封神演義2」都絕對值得你期待。

在中國古代商朝，勤政愛民的皇帝紂王將國家治理得相當繁榮，可是自他迎娶妲己成為妻子後，一切頓時變得面目全非，人民開始對紂王的行為十分怨恨，但其實皇帝背後一直被其娶子所操控；真正身份是妖魔的妲己，亦同時控制著一個名為「九龍派」的強大妖魔組織，令其勢力範圍進一步擴大。為了阻止妲己的野心，及後憑著太公望的出現，終於能夠把紂王、妲己、「九龍派」完全消滅。

進入商朝以後，人民再次過著和平的生活，不過在和平的背後原來正蘊藏著新一輪危機，相隔3年後，「九龍派」的餘黨再次出現，並與一群名為「蠻獸」的妖獸結盟，在同一時間，紂王與妲己的兒子已長大成人，正準備找太公望展開一連串的報復行動，中國再一次陷入戰火亂世之中……

戰鬥畫面解說



COMMUNICATION WINDOW

顯示隊伍體力，同時亦可用作其他通訊用途。



術寶貝GAUGE

角色裝備寶貝的顯示計，MAX累積愈多，威力更強。



合體技GAUGE

合體技的狀態，當出現MAX時便可以使用，旁邊顯示了參與攻擊的角色。



戰鬥系統介紹

角色自動行動？

在前作中，每名戰鬥成員的行動都是需要由玩者自行決定，不過來到新一集遊戲內，除了主角本身之外，其餘角色都擁有自己獨特的意識；在戰鬥進行中，他們會自動向敵人進行攻擊及防禦，正因為這樣，玩者與他們之間的互相溝通就變得相當重要。



◆部分角色可以走到遠處使用遠距離攻擊

◆從背後攻擊可防止敵人作出反擊



◆與同伴一同包圍敵人

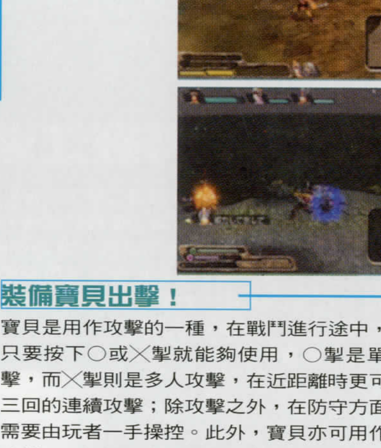
變化多端的合體技！

新作將會加入「合體技」，但要成功使出也有一定的難度，使用方式大致分為兩種，玩者需要留意同伴的攻擊繼而作出適當的配合，又或是完成某些條件後才能使用，換言之玩者要有效地將敵人擊倒，合作是不可缺少。



◆合體技威力強大

◆華麗的合體攻擊



裝備寶貝出擊！

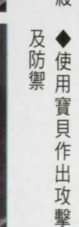
寶貝是用作攻擊的一種，在戰鬥進行途中，玩者只要按下○或╳掣就能夠使用，○掣是單人攻擊，而╳掣則是多人攻擊，在近距離時更可作出三回的連續攻擊；除攻擊之外，在防守方面都是需要由玩者一手操控。此外，寶貝亦可用作魔法攻擊，一眾登場角色都會擁有不同的必殺技，暫時已知的有火和雷系的屬性攻擊。



◆根據不同的狀況給予同伴適當的指示



◆各人有不同的必殺技



◆使用寶貝作出攻擊及防禦

PS2	2002年 4月
IREM ● ACT	
6800 日圓● DVD-ROM	
350KB	

TEXT：馬高



◆小心前面呀！

動作冒險遊戲相信大家就玩得多，不過以地震為題材的冒險遊戲都是第一次，這款由IREM 開發的遊戲「絕體絕命都市」，將會以大地震過後的人工島為遊戲舞台，玩者需要在這個危機四伏的都市內找尋各種逃生的方法；經過之前的介紹，大家對主角的各項基本動作已經有了初步的了解，今期筆者會繼續為大家送上遊戲的最新情報，想貼身感受地震所帶來的破壞力，本作絕對值得你留意！

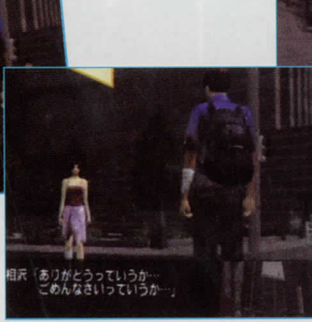
要置主角於死地的都市！

遊戲背景講述一名新聞記者須藤真幸，乘坐火車往「首都島」進行採訪的途中不幸遇上大地震，其後須藤雖然沒有受重傷，可是所有通訊設備卻完全失靈，往島外的連接通道亦同時受到嚴重破壞，唯一的方法就只有盡快找出其他通道離開，而玩者所控制的主角當然不可能無拘無束地隨意走動，名義上是地震過後，實際上當主角每經過一處地區後，都將會遭遇到一連串的「機關陷阱」，甚至會有性命危險！遊戲中設有多個危機四伏的地區等著玩者去通過，你有信心從這個都市內全身而退嗎？

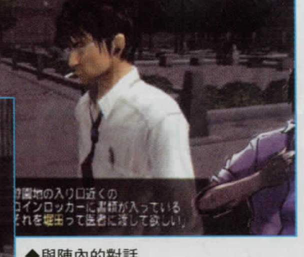


◆平靜街道是暴風雨的前夕

◆於十字路口進行決擇



◆選擇相澤的話，主角會往她的住所進發



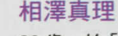
◆與陣內的對話

不同路線對日後發展的變化？

在遊戲進行期間，除主角以外，只要成功拯救其他被困的遇難者，他們便會成為主角的同伴。在冒險旅途中，主角會遇到兩名生還者相澤真理和陣內晃仁，在某些情況下，都需要借助他們的協力才能克服。此外，遊戲其實亦會有分支的出現，其中一節講述主角與相澤真理、陣內晃仁正在商討有關目前「首都島」內的狀況，這時玩者便需要決定與其中一人同行，選擇不同對角色的好感度與及日後遇上的事件、通往的地區都將會有所改變，到底你又會如何決擇呢？

陣內晃仁

地震後的生還者，30 歲，是一名專業攝影師，憑著自己的鬥志在這個完全崩潰的都市內生存，並堅持繼續進行採訪工作。



相澤真理

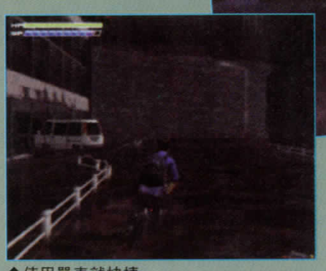
20 歲，於「首都島」內學校就讀的女大學生，往海外旅行途中受到今次地震所牽連。

不要錯過周圍的道具！

若選擇與陣內晃仁同行的話，主角便會往遊園地方向進發，期間會通過一條廣闊而佈滿污水的街道，令移動變得極為困難，這時各式各樣的道具便成為了關鍵所在，要成功逃離險境，便要盡快找出適當的道具，如圖中所示，透過乖坐單車主角就能夠以最快的速度逃離現場。



◆佈滿污水的街道



◆使用單車就快捷得多



◆主角移動變得緩慢



PS2 2002年 3月7日
CAPCOM ● ACT
6800日圓● DVD-ROM
390KB

TEXT BY：馬高



以日本古代為背景的恐怖冒險遊戲「鬼武者2」即將於3月7日正式推出發售！這次將會是遊戲推出之前，最後一次為大家進行全面介紹，其中包括探偵物語「工藤俊作」的出現以及最新戰鬥系統解說等重要資料，打算購買遊戲的朋友密切留意喇！

探偵物語「工藤俊作」登場？！

無錯！在今次「鬼武者2」的遊戲內，大家將可看到松田優作作品「探偵物語」內，由他所扮演「工藤俊作」的造型！現時已知的是玩者需要控制著「工藤俊作」在指定時間內，完成特定的條件及逃走，雖然開發商亦未公佈有關這方面的詳細資料，不過單是觀看這些畫面，已相當吸引呢！



◆一身西裝打扮的「工藤俊作」！



◆在指定時間內逃走



◆手持著一支棒球棍

全新戰鬥系統

秘傳技

在本作內玩者只要連按攻擊掣便可以使出通常的連續攻擊，今次介紹的「秘傳技」將可做出連續攻擊更強的效果，不過在使用「秘傳技」前，就需要先讀取卷物「秘傳之卷」，卷物會儲蓄於「書物」的項目之中，玩者只要裝備指定的武器後，輸入「秘傳技」的指令「↑↓+□」便可使出，其威力相較於通常時會超出數倍之多。



◆攻擊過程

奧義

配上任何鬼之武器後，每當按上R1時，十兵衛便會做出一種特殊的架式，若持續按實的話，架式便會逐漸累積成一種強力攻擊，稱為「奧義」；「奧義」的攻擊力明顯較通常攻擊為高，亦會令鬼之武器出現強光，至於攻擊模式方面，「奧義」會分為三個等級〔LEVEL 1~LEVEL 3〕，要成功達到LEVEL 3的攻擊，就先要取得「奧義書」才可使出。





◆LEVEL 1 ◆LEVEL 2 ◆LEVEL 3

連鎖一閃

沿自前作中的「一閃」，今集的「連鎖一閃」威力更強，在COUNTER時按下□，當擊中敵人後，再按□便會自動向其他在場的敵人使出「一閃」，更可不斷重覆這個動作直至該範圍的敵人全滅為止。



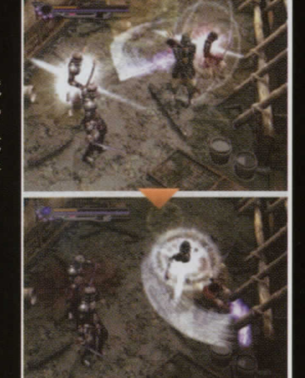
◆發動「連鎖一閃」



◆向該範圍內的敵人不斷攻擊

溜一閃

結合「一閃」和「奧義」的攻擊，要使出「溜一閃」就必先要將「奧義」到達LEVEL 3的級數；攻擊模式是當玩者使出LEVEL3「奧義」的同時再發動「一閃」；成功的話「一閃」會自動變化成「連鎖一閃」向敵人進行連續攻擊，最高更可以做出7回斬的效果。



◆威力相當強勁！



TEXT：時雨

PS2 2002 2月28日
KONAMI ● ALG ● 6800日圓 ● DVD-ROM
80KB ●對應 KEYBOARDMANIA 專用控制器、YAMAHA UX16 MIDI INTERFACE

街機版 2nd & 3rd 同時移植！
KEYBOARD MANIA II 2ndMIX & 3rdMIX





堪稱為KONAMI音樂遊戲中最像真但難度也最高的《KEYBOARD MANIA》，其《2ndMIX》和《3rdMIX》已一同移植至PS2上了！由於傳聞中《KM》系列在《3rdMIX》之後已經完結，不會繼續開發下去，因此PS2版應該也是《KM》系列的最後一套作品……《KM》的FANS必定要買一套回家珍藏啊！

收錄樂曲達51首！



由於《KEYBOARD MANIA II》是將街機版兩套作品同時移植，因此收錄曲數也是正常的兩倍，達到51首之譜！這51首樂曲全為新作，而《KEYBOARD MANIA》初代則沒有收錄，一些在《2nd》中改了譜的曲目，如《HENRY HENRY》和《MR.C.C》等，都沒有在本作中出現，這是比較可惜之處。

遊戲模式



◆ GAME START

這是和街機版完全相同的模式，玩者只要不途中GAME OVER，即可連續玩上三首歌曲！而歌曲的難度是會循序漸進的，第一首歌時不會有太難的曲目可供選擇，到了第三首時，所有難易度為6（最高）的歌曲都會出現。

◆ LIGHT、REAL和PRESSURE之分別

在GAME START之後，玩者首先要選擇遊戲的難易度——LIGHT是只使用半個鍵盤的模式，樂譜的難度會比較低（玩者可按鍵轉變為使用全個鍵盤的LIGHT+模式）。REAL顧名思義，是有如真正彈琴的模式，歌的每一個音，玩者幾乎都要自己去彈，難易度高但也更有臨場感。PRESSURE是要玩者只用一條能源去玩四首歌的模式，在這模式中彈錯會扣能源，但彈對卻不會加能源！可見其難度非常高！只適合訓練有素的玩者去嘗試。



◆ FREE

玩者已玩過一次的歌曲，即會在這模式中登錄，以後玩者便可以自由地選擇來演奏（即使完成不到也可以）。大家也可以在這模式中「欣賞」CPU完美的演奏。

◆ TRAINING

玩《KM》時指法（手指移動的方法）是非常重要的，而訓練指法則需要不斷重覆的鍛鍊，這時這個TRAINING模式便最適合了。玩者可以在這裡選擇自己最弱的部份重覆練習，而且遊戲更提供了拍子機來幫助玩者掌握節奏，非常親切。



2ndMIX之移植曲

GENRE	TITLE	ARTIST
Formula	Ride on the Light	Mr.T
Fight	Sabre Dance	A.Khachaturian
Dramatic	Memories	Naya~n
ELECTRONICA	Motion	SPARKER
EU-TECH	STEAM AND DREAM	V.C.O.
K-Classics	AKUMAJO DRACULA MEDLEY	矩形波俱樂部
Piano Ambient	Presto	Osamu Kubota
Polka Dots	Journey to the Wonderland	N.P.B.
DANDY	INSPECTOR N	III
EZ Listenin'	SNOW AFTERNOON	UNIVERS 6
TURBAN	Manhattan Sports Club	simon
ASIAN	Beyond the Ocean	WORLD SEQUENCE
KIDS	USAO-KUN	THE RABBITS
Lite Pop	MA-SSA-RA	natural bear
POWER	Hear My Love Song	SAKI
HAMMER	REGRET	Ryo&Q-Mex5
PWM	VITALIZE	SPHINX
Brilliant	HEAVEN'S GATE	NAHJEE&HATA
Fingering	Cycletron	HIROYUKI NAMBA
60's	Onion Ring	HIROYUKI NAMBA
Hyper Latin	SUN BEAM	Nahjee

3rdMIX之移植曲

GENRE	TITLE	ARTIST
Lite Pop	まっさら-Long Version-	natural bear
Heart	Pink Rose	Kiyommy+Seiya
Spark	NEW CENTURY GENERATION	Magic Project
Relax	SHOW THEM THE WAY	Nahjee
Cool	Labyrinth	Nahjee
Dangerous	Illegally Sane	Tatsuya Nishiwaki
Quartet	Smoky Town	Q.U.A.D
Chaos	Threshold Lebel	Tatsuya Nishiwaki
Walky	To the 44883	Mr.T
Far East	EE-AL-K	Shinji Hosoe(REMIX)
K-Generation	SENSATION-from SALAMANDER2	Shinji Hosoe(REMIX)
Trance	Frozen Ray	dj TAKA
Vivace	Citta' del sole	Q-mex
Gamelan	Klungkung 1655	simon
Theme	Limitation	Seiya Murai
Noble	Qのためのソナタ	J.S.Mech
Sanctity	Blessing	Q-mex
Swing	Carezza	Osamu Kubota
Cure	?の風	ナヤ～ン?
2J-POP	モンキーマジック	-----
J-POP	DEAR MY FRIEND	-----
Progressive	The Least 100sec	Sasaki Hirofumi
CLASSIC MEDLEY	CLASSIC PARTY3	Hideyuki Ono
SKA	CASSANDRA	亞熱帶マジーSKA爆彈
New York FUNK	Three Worms	Jimmy Weckl
Dance Pops	Mr.Moon	Julie ann Frost
POPS	DEPEND ON ME	THOMAS HOWARD with AMSD BAND
ROCK	COSMIC COWGIRL	Toshio Sakurai
Classic	エリーゼのために（給愛麗詩）	L.V.Beethoven
Classic	おもちゃの兵隊の行進	LEON JESSEL

創造足球 2002

PS2 2002 發售中
SEGA ● SLG
6800 日圓 ● DVD-ROM
330KB

TEXT：馬高

J. LEAGUE 創造職業球會！

讓「創造」迷期待已久的最新作「創造足球 2002 J. LEAGUE 創造職業球會」終於正式推出！！經歷SEGA多個不同機種，新作首次登陸PS2平台，究竟在更強大的機能支援底下，「創造足球 2002」能否為系列帶來新的衝擊呢！







PS2 版全新元素逐一介紹……

新增綜合能力項目



透過顯示球隊能力的分析圖表，玩者便能夠清楚了解球隊目前的整體狀況，今次的分析圖表會由原來的五角形變成六角形，增加一項名為「PHYSICAL」的項目，換言之，玩者需要處理的事情又增加了不少。

練習系統更仔細

遊戲的練習系統大致分為全體練習和個別練習，當中亦加入了不少全新項目，首先在全體練習方面，新增「攻擊力強化」、「守備力強化」和「體能〔フィジカル〕」，至於個別練習方面就加入了「SWEEPER〔スイーパー〕」、「WING〔ウイソグ〕」和「〔MAN MARK〕マソマーク」。





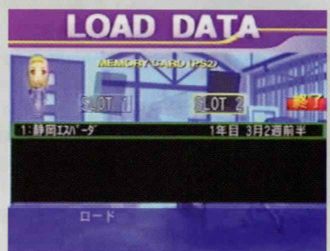
自由更改球衣號碼

以往每當有新球員加入，玩者都需要替該名球員編定一個「永久」的球衣號碼，不過來到今次PS2版，玩者可於一個球季完結後，重新編排每名球員的球衣號碼，由1至29號自由調配。



新秘書

在新一集遊戲內會有4位全新面貌的秘書小姐同大家見面！玩者可以挑選一位合心意的對象作為工作上的拍擋，而除了在遊戲內可看到秘書小姐外，處理SAVE DATA的畫面內亦能夠看到她們的出現啊！



球員數目增至22人

有玩過上集的朋友都應該知道，在上集遊戲中，一隊球隊最多只可以擁有16名球員和額外6名二軍球員；但在今次的球隊中，玩者無須達到某一些特定條件，便可以即時擁有一支可容納 22 人的球隊，對於球員的調動、或是戰術上的部署，都會比上集來得更靈活，更有彈性。



電視台播影費

電視台升級的指標是根據收視率而釐定，當收視率達到某階段，電視台便會自動進行升級，相反，若收視率持續下降的話，也會面臨降級的機會。而在今次遊戲內，每當電視台升級後，玩者便可以收取電視台的播影費，金額會根據電視台級別而逐漸提升，令球會的收入又增加了。





把握球員資料



在比賽和練習畫面中，玩者只要按RI鍵就可以清楚看到每名球員的詳細資料，當中包括身高、年齡、本季上陣次數、入球數目、評價、年薪以至合約年期等等，要了解球員資料就變得更加方便。

遊戲操作說明

OFFICE/HOMETOWN 的操作

使用鍵	功能
方向鍵	選擇圈移動
○鍵	決定 / 進入下個畫面
╳鍵	取消 / 返回先前畫面
START 鍵	HELP 機能、叫出「創造博士」
L1 鍵	OFFICE/HOMETOWN 移動
L2 鍵	OFFICE/HOMETOWN 移動
R1 鍵	OFFICE/HOMETOWN 移動
R2 鍵	OFFICE/HOMETOWN 移動
□鍵	設施情況顯示〔OFFICE〕

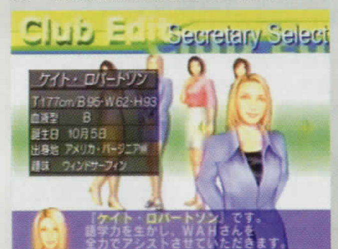
練習 / 比賽畫面的操作

使用鍵	功能
方向鍵	選擇圈移動
○鍵	決定 /SKIP 畫面
╳鍵	取消 / 返回先前畫面
START 鍵	比賽選項顯示
L1 鍵	球員圖示說明〔練習場〕/ 視點變更
L2 鍵	球隊綜合實力顯示
R1 鍵	各球員能力顯示 / 視點變更
R2 鍵	各球員能力顯示
□鍵	不使用

監督生涯正式展開！

建立球會

遊戲一開始，玩者首先要做的是建立自己的球會。當時手上會有15億日圓的資金，將會花於建立會所、聘請教練與及球探三方面。輸入閣下的名字後，便開始整個建立球會的程序。



1.秘書

首先，從四位秘書小姐中選擇其中一位，她們主要的工作是傳達訊息，而四位的能力都是相等的，分別在於說話的語氣、樣貌與及在辦公室時的舉動。

2.隊旗及球衣

當選擇好秘書後，便要選擇隊旗、隊名、球衣款式、吉祥物，不過玩者只要因應個人喜好選擇便可以，因為這些設定都不會影響球隊日後的表現。





3.選擇地區

選擇球會的所在地（Home Town）是最重要的一環，直接影響日後球賽的入座率、球迷會的人數；每個地區會根據不同的地價，建立球會的費用都會有所不同，由1億至10億不等，在選擇之前先要注意以下的地方：

地域氣候
氣候的變化很多時會直接影響對手和自己球隊的表現，而日本各地的氣候都會有所不同，例如南方平均降雨量會比北方高，而北方的氣溫則比南方低，基本上降雨量的高低，是影響興建球場上蓋的關鍵。

人口
球場最初可容納15500人，若想在初期能夠保持球場爆滿的情況，人口絕對是一個必要的條件，此外，人口亦會同時影響球迷會人數增加的幅度。

地價
球會日後改建會所、球場、練習場時，若不想花太多金錢，不妨找個地價較低的地區。

交通
與入場人數有關的資料和球隊遠征時的費用。

SOCCER 人氣
影響入場人數、球迷會會員增幅、贊助費和廣告開支，由於增加人氣值需要花較多的時間，為確保球會有穩定發展，必須選擇一個人氣值高的地區（筆者建議 70 以上）。

4.球員見面



電腦會從三支原創球隊中隨機選出其中一支，而這 16 位球員中的能力介乎於 D 、E 級左右。

5.聘請教練、球探





在遊戲開始時由於尚未清楚球隊的實力和打法，建議先選擇較為便宜和合約年期較短的教練。至於球探方面，因初期欠缺大量金錢收購 J LEAGUE 現役或海外球員，所以針對聘請一位尋找日本新人能力高的球探是一個不錯的選擇。

6.編選球員號碼



由 1 至 29 號，玩者自由決定，由於號碼對球員的表現沒有特別的效果，所以交由秘書負責也可以。當完成編選球員號碼後，便可以正式開始J. LEAGUE 的旅程！







PS2	2002年 發售中
ENIX/GAME ARTS ●RPG	
6800日圓●DVD-ROM	
64KB	

TEXT:Sugi

傳說之真實

自從SS版的第一集推出後，《GRANDIA》正式被列入RPG大作的行列。其第二作DC版發售不久已獲得不少好評。然而，DC的普及程度遠不及PS2，現在為了讓更多玩家有機會投入這個充滿幻想與冒險的《GRANDIA》世界，正式推出完全移植版，使大家能再次體驗RYUDO的冒險之旅，揭開傳說中「神魔大戰」的秘密。



神魔大戰

在遙遠的往昔，名為「古拉拿斯（グラナス）」的神給予人類希望之光，令世界進入了繁榮的盛世。然而，和平招來了闇之惡魔「巴路瑪（ヴァルマー）」的妒忌，於是，以「古拉拿斯」為首的人類與追隨「巴路瑪」的闇之民，展開了一場驚天動地的激戰。大戰的最後，「古拉拿斯」的劍貫穿了「巴路瑪」的身軀，同時亦撕裂了地面，造成一條不能磨滅的傷痕。這條名為「古拉拿之崖」的傷痕，是古拉拿斯勝利的證據，亦是這片大地被稱為「被咀咒之大地」的原因。


◆決戰的最終一刻


◆神魔大戰的真實……

戰鬥

當隊伍接觸到敵人，就會進入戰鬥畫面。戰鬥系統沿用系列的IP計，畫面右下角表示了角色的行動順序。當角色的游標移動到「COM」的位置，玩者就可下達指令。然後待游標移至「ACT」的時候，角色就可作出行動。根據每個角色的能力，游標的移動速度會有分別，而若魔法或必殺技等的等級亦可加快發動的速度。另外，根據接觸時的面向，會造成有利的「先制攻撃」或不利的「不意打」。



COMBO（コンボ）－2 HIT普通攻擊，發動及起手速度均不俗。
CRITICAL（クリティカル）－重普通攻擊，攻擊力較COMBO低，起手亦較慢，但有CANCEL效果。
道具－使用道具。
技．魔法－使用必殺技或魔法。
防御－採取防禦態勢減低受攻擊的傷害。
回避－移動到其他地方，注意只可回避普通攻擊或範圍技。
作戰－實行委任作戰。
逃走－從戰鬥逃走，注意部份戰鬥不可逃走。

版圖解說

世界地圖

世界地圖是進行地域移動的地方。在城鎮或迷宮的出口均可來到地界地圖，可以選擇前往的地區會以白色文字表示。根據故事的發展，新的地區會不斷出現，可選擇的地方也有分別，而世界地圖中顯示的地域亦會隨之而改變。



城鎮

在RPG世界裡，人們居住的城鎮是不可或缺的地方。最重要的當然是宿屋與商店，在進入迷宮前必須先作好準備。另外，向城鎮的居民收集情報也是進行遊戲的重點。在這版圖中，右上角的指南針是目的地的指示，深啡色的箭頭是目的地的方向，按△可改變目標。綠色圓形則為RYUDO與目的地的距離，當愈接近目標，圓形就會逐漸縮小。順帶一提，在迷宮版圖裡只有「前進」及「返回」兩個目標可選擇。






◆指南針下顯示目標地點

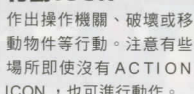
迷宮

洞窟或道路等有怪物出現的地方就是迷宮版圖，接觸到敵人就會突入戰鬥。一個迷宮是由數個版圖組成，其中亦有一些行動ICON，需要RYUDO作出跳躍或啟動機關才可繼續前進。由於沒有全體地圖，指南針是通過迷宮的最大關鍵。


行動ICON
作出操作機關、破壞或移動物件等行動。注意有些場所即使沒有ACTION ICON，也可進行動作。


跳躍ICON
以跳躍越過某些地形，用於落下低層或跳過空隙。


爬梯ICON
利用繩梯等作上落之用，有向上與向下兩種相對的ICON。





◆在迷宮版圖指南針只會顯示「前進」或「返回」

必殺技

每位角色均擁有各自的必殺技。使用SC可習得必殺技或提升必殺技的等級，在戰鬥中消耗SP就可使出。隨著故事進展，部份角色會增加可修得的必殺技，或某些必殺技的性質會改變。



◆必殺技的修得可在MENU畫面進行

RYUDO（リュード）

必殺技	消耗SP	有效範圍	效果
天征劍	24	敵單體	CANCEL
飛翔天征劍	40	敵單體	/
劍舞・紫電	32	敵單體	/
天魔龍陣劍	99	敵全體	/



ELENA（エレナ）

必殺技	消耗SP	有效範圍	效果
インパクト・ボム	25	敵單體	CANCEL
ナイトメアボール	18	敵範圍	睡眠
生命の刀	90	我方全體	完全回復
白の默示祿	80	敵全體	/



MLLENIA（ミレーニア）

必殺技	消耗SP	有效範圍	效果
アローショット	25	敵單體	CANCEL
ヒールクラッシュ	20	敵單體	
墮天の翼	75	敵全體	/
餓食の舌	55	敵全體	HP 吸收
咒縛の瞳	60	敵單體	行動不能
怨痕の爪	42	敵單體	/



ROAN（ロアン）

必殺技	消耗SP	有效範圍	效果
黃金の衝擊	22	敵單體	CANCEL
昇龍斬（繼位前）	38	敵單體	/
真・昇龍斬（繼位後）	42	敵單體	/
必殺！雪玉彈	40	敵範圍	/
冰翔斬（繼位後）	30	敵單體	/
活力の行進曲	20	我方全體	異常狀態解除

MAREG（マレッグ）

必殺技	消耗SP	有效範圍	效果
獸牙斷	26	敵單體	CANCEL
獸王金剛擊	44	敵單體	/
獸王爆炎陣	52	特殊	/
獅子の雄叫び	18	我方全體	攻擊LV+1

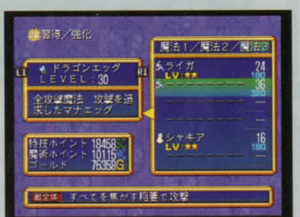


TIO（ティオ）

必殺技	消耗SP	有效範圍	效果
蓮華	28	敵一直線	CANCEL
亂舞・滅	38	敵單體	/
絕風	48	敵全體	我方吹飛
星々へのささやき	36	我方全體	全能力LV+1

魔法

魔法的修得並非角色本身的能力，而是倚靠裝備「MANA EGG（マナエッグ）」取得。與必殺技同樣，魔法亦有等級之分，使用MC就可修得及升級。各個MANA EGG均有其等級，每次修得魔法或提升魔法等級就會同時升級，到達一定等級就會出現新的魔法可供修得。MANA EGG可在角色加入時的裝備，在寶箱取得或戰勝BOSS後獲得。



◆在MENU畫面習得魔法



◆回復魔法

SKILL

在遊戲中取得的SKILL BOOK，是角色裝備技能的來源。SKILL BOOK裡有各式各樣的技能，都是可提升角色實力的SKILL。與必殺技及魔法同樣，利用SC或MC來修得或升級。每本SKILL BOOK亦有各自的等級，提升到一定程度後會增加可修得的SKILL。



◆在MENU畫面習得SKILL



◆SKILL需要裝備才可生效

MLLENIA的怒火

MLLENIA是一個較為獨特的角色，由於她的性格關係，因此遊戲中有一個專為她而設的憤怒系統。在MLLENIA受到攻擊時，她的憤怒就會積蓄下來，憤怒程度一到達頂點就會爆發，不受玩家控制，不斷使出強力必殺技攻擊。當憤怒平息後，她就會再次聽從指示行動。



◆圍繞著MLLENIA的STATUS的顏色表示她的憤怒程度



◆怒不可遏的MLLENIA爆發的一刻



GBA 2002年 發售中
KONAMI ● SLG
5800日圓●盒帶

TEXT BY：馬高

萬眾期待的「足球小將」系列最新作「足球小將～榮光之軌跡」終於正式推出發售！隨著世界盃逐漸迫近，遊戲商KONAMI再次將這個超人氣足球漫畫作品帶到遊戲平台上推出，亦難怪遊戲於發售當日掀起一輪搶購熱潮，一眾「足球小將」的支持者相信都不會輕易放過吧！由於今次遊戲採用CARD GAME的方式進行，或許給人一種複雜的感覺，所以筆者將會從多方面、作出最徹底的介紹，務求讓大家更能享受遊戲的箇中樂趣。

>足球小將～榮光之軌跡





遊戲模式一覽......

首先，在遊戲模式方面，主要分為3種，分別是「J.LEAGUE MODE」、「FREE MATCH MODE」和「TRADE」。「J.LEAGUE MODE」內會再分為聯賽模式〔シーズソモード〕與及淘汰賽模式〔トーナメソトモード〕，玩者可以在模式內自由選擇喜歡的球會作賽，在聯賽中一個球季合共會進行15場聯賽，至於淘汰賽方面會由16支球會進行競逐。「FREE MATCH MODE」屬於自由模式，要熟習遊戲內各項的規則或想利用自己取回來的卡片進行組合的話，這裏絕對是個好地方，玩者可隨意選擇與任何一支球會進行一場過的比賽。「TRADE」是遊戲內的通訊對戰模式，透過通訊CABLE，便可跟朋友進行對戰或交換卡片。餘下的「COLLECTION」可供玩者觀看現時擁有的卡片，而「HELP」則詳細收錄有關遊戲的卡片使用方式、玩法等有用資料。

卡片種類

遊戲內的卡片種類共分為5種，分別是「監督卡〔監督カード〕」、「選手卡〔選手カード〕」、「支援卡〔サポーターカード〕」、「戰術卡〔タクティクスカード〕」和「預備卡〔リバーススカード〕」；每種卡片的用途都各有不同，玩者必須緊記每一張卡的使用方法才能夠在比賽中取得勝利，以下筆者會為大家逐一解說：



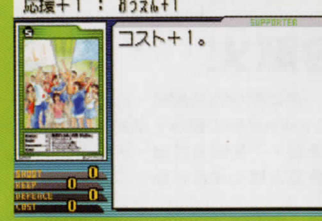
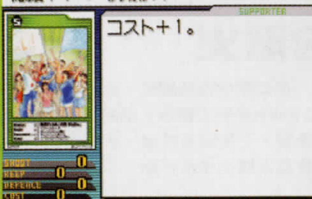
監督卡〔監督カード〕

決定球隊的陣式，只要將監督卡編排於卡組內，球隊便會以卡片上的陣式進行比賽，若打算改變其他陣式，就必須將監督卡替換，玩者可因應個人喜好選擇合適的監督。〔紫色〕



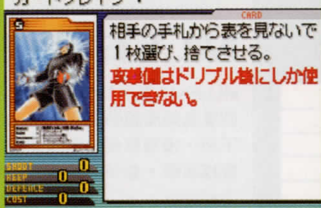

選手卡〔選手カード〕

比賽時所採用的球員，玩者若希望使用自己喜歡的球員，就必須擁有屬於該名球員的選手卡〔藍色〕；而選手卡上亦會印有不同的位置及能力值：

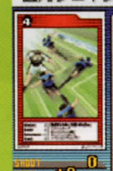
支援卡〔サポーターカード〕

透過觀眾及監督的支持，用作增加球員的能力或球隊的行動值，一個回合只能使用一次。〔綠色〕



戰術卡〔タクティクスカード〕

能夠令球員在傳球、盤球以至移動等方面的能力即時作出強化，什至產生各種不同的特殊效果，但需要消耗球隊的行動值。〔橙色〕





預備卡〔リバーススカード〕

主要在戰鬥時使用，包括搶球、救球、射門等等，在每一個回合玩者最多只能放一張預備卡到預備卡區內，而預備區內最多亦只能容納三張預備卡。〔紅色〕



能力值

SHOOT〔S〕	射門能力
KEEP〔K〕	控球能力
DEFENCE〔D〕	搶球及守門員救球能力

位置

GK	守門員
DF	防守球員
MF	中場球員
FW	前鋒球員

WAIT 值：每張預備卡上都會印有一項名為「WAIT」的數值，分別有0和1兩種，「WAIT 0」的卡只要放置於預備區內就能夠即時使用，「WAIT 1」的卡需要待下一個回合開始後才能夠使用。

發動時間：其實每張預備卡的發動時間都是因應卡片本身的效果而定，大致上會分為四大類，其中包括「射門宣言時啟動〔當球員呼叫射門宣言後才可發動〕」、「戰鬥時自行啟動〔在卡片對決部分，強制發動效果〕」、「戰鬥時隨意啟動〔戰鬥判決時發動〕」、「反擊時〔達成卡片的發動條件會自行發動〕」。

遊戲流程

編排卡組 → 比賽開始 → 若手持的卡片多於7張以上需要棄掉其中1張 → 移動球員 → 進行傳球、盤球或射門 → 結束該回合 → 上半場完 → 下半場比賽 → 打和進入加時或十二碼 → 比賽完結 → 勝出後可獲得一張卡片作獎勵

遊戲系統解說

行動值

在每一個回合開始時，玩者將會獲得4點行動值〔畫面左上方的足球〕，當球員進行移動、盤球、傳球的時候都需要消耗一定的行動值，每當行動值耗盡時玩者便不能對球隊作出任何的指示，這時就要將回合交予對手〔按START掣〕。

在每個回合玩者必須至少作一次盤球、傳球或射門的指示，不能將4點行動值全部用於球員的移動上，就算玩者在該回合不作任何行動，行動值亦不可以留待下一個回合使用；此外，當球員作出傳球或射門後，餘下的行動值便不能使用，建議玩者可先將球員移動後再進行其他指令。

傳球〔パス〕

傳球所需要消耗的行動值會根據傳球的距離而定，傳球的路線每經過一格會消耗一點行動值，傳4格的距離便會消耗四點行動值。



攔截〔タックル〕

當我方的防守球員與對手持球球員站在同一個方格上的時候，就可以選擇「攔截〔タックル〕」去奪取對手的皮球；而球員的DEFENCE〔D〕能力愈高，成功搶球的機會亦會增加，此外，若方格內同時有其他防守球員，他們亦會在戰鬥部分作出支援，令成功搶球的機會大大提升。



射門〔シュート〕

視乎距離而定，射門同樣會消耗一定的行動值，途程愈遠需要消耗的行動值就會愈多；在射門路線上若出現防守球員，他們亦會為守門員提供支援效果，建議在射門時盡量使用一些射門能力SHOOT〔S〕高的球員負責。



射門計算

射門一方

射門球員的能力SHOOT〔S〕+預備卡效果+戰鬥卡BP值

VS

防守一方

守門員的救球能力DEFENCE〔D〕+支援效果〔射門路線上的防守球員〕+預備卡效果+戰鬥卡BP值

攔截計算

攔截一方

攔截球員的搶球能力DEFENCE〔D〕+支援效果〔方格內其他球員〕+預備卡效果+戰鬥卡BP值

VS

進攻一方

持球球員的控球能力KEEP〔K〕+預備卡效果+戰鬥卡BP值

BATTLE 進行方式

每當玩者或對手發動射門或攔截宣言時，便會即時進入戰鬥部分，勝負將會取決於球員本身的能力、支援效果、預備卡和BP值。首先，雙方要先選擇放於預備區內的預備卡，若不使用只需選擇「NO USE」；接著從手上的卡片中選擇其中一張進行戰鬥，當然BP值越高勝出的機會就愈高；決定好預備卡與及戰鬥卡，最後電腦便會將資料進行計算決定勝負。若最終結果雙方的數值是相同的話，就會以擲骰子來決定，不同的數字會出現各種不同的效果；此外，一旦在戰鬥中落敗，有份參與的球員都不能作出任何行動，直至下一個回合完結為止。















GAME BOY ADVANCE

J.LEAGUE POCKET Jリーグポケット2

J.LEAGUE POCKET 2

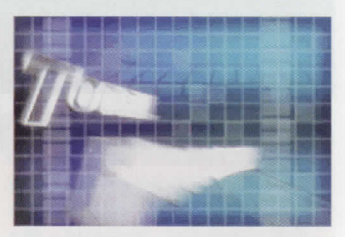
TEXT BY：馬高

GBA 2002年 發售中
KONAMI ● SLG
5800 日圓●盒帶

喜歡育成足球的朋友請注意，由KONAMI 為 GBA 開發的足球遊戲「J.LEAGUE POCKET 2」已經正式推出！有玩過上集的朋友，相信對於今次遊戲的續篇也有一定的期待吧！遊戲除會保留原有的特色之外，亦會加入更多全新元素，玩者同樣會擔任一支弱小球隊的監督，為了成為 J.LEAGUE 盟主展開一連串的育成特訓。







更UPDATE的資料、更完善的系統

新一集遊戲無論在遊戲系統、畫面以至球員資料等方面都獲得全面強化；遊戲內使用的球隊以至球員資料，都會以本年度球季開始時的情況作出設定，而一系列的登場球員仍會以真實的名字出現；此外，在其他細節方面，遊戲加入了各項全新系統，其中包括「LR_Info」、「COMMOND 入力」等等，你有信心率領這支球隊進軍 J.LEAGUE 聯賽嗎？





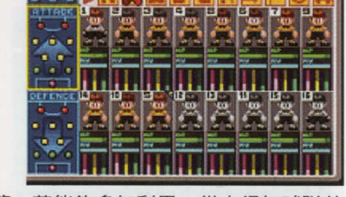
善用時間、分配工作

玩者只要到「事務所」內，便可以對球隊或個別球員進行各種指示，日常除了要編排各項訓練、處理球隊事務之外，與球員傾談亦是相當重要的一部分；在這裏玩者可以與球員進行會面，從中得知每名球員的長處、弱點和不滿，於日常練習時針對某些項目，以幫助他們改善弱點及強化優點。此外，「事務所」內的秘書小姐日常會為玩者提供球隊各方面的情報及作出適當指引，絕對是一個不可多得的好拍擋。





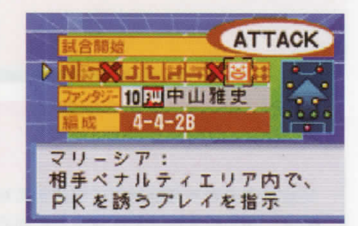
球隊成長全面睇



今次遊戲特別加入了一個能夠讓玩者完全掌握球隊整體狀況的全新系統「LR_Info」，玩者只要按下 R 或 L 鍵，電腦便會立即送上球隊目前的最新情報，透過這項功能，玩者能夠清楚看到球隊成長狀況、以至每一名球員的的體力、技術等等；若能夠多加利用，從中得知球隊的短處及優點，便可以更有效率地育成一支更強的球隊。

隨時變更作戰方式！

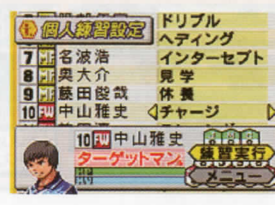
在比賽進行途中，利用「COMMOND 入力」的功能，玩者就能夠即時變更攻擊或防守的作戰方式，視乎情況需要而作出不同的變化，這項全新的即時變陣功能大大提升了遊戲的真實感和靈活性。



練成獨有必殺技

在遊戲開始時，每名球員本身的能力都屬於較低層次的級別，但隨著不斷練習和比賽，球員的稱號亦會逐漸得到提升，個別球員更有可能會自動爆發出各種不同的個人技；個人技會因應球員所擔任的位置而有所不同，就算在比賽中遇上更強的對手亦能夠輕易將他們擊敗。





TEXT BY：馬高



伍右衛門 NEW AGE 出動！

GBA 發售中
KONAMI ● ACT
5800 日圓●盒帶

◆惠比思

喜歡動作遊戲的朋友，相信都會對「伍右衛門」這個傳統 ACTION 遊戲有點印象吧！「伍右衛門」自1986年的第一集以來，曾推出超過20款以上的作品，一直深受廣大遊戲迷所愛戴，如今系列的最新作「伍右衛門NEW AGE 出動！」已正式登陸GBA上推出，作為「伍右衛門」的支持者就千萬不要錯過以下的介紹！

經典名作 GBA 登場！

今次GBA版的「伍右衛門NEW AGE 出動！」基本上是移植自早前推出的PS版「伍右衛門 新世代襲名！」，遊戲基本方式仍是採用了橫向捲軸進行；在過往「伍右衛門」系列中，角色的造型總會給人一種日本味什濃的風格，不過來到今次GBA版，這種感覺已經完全改變，一眾熟識的角色造型全面革新，保留原有外表之餘同時加入一股充滿現代的味道，絕對能夠帶給大家煥然一新的感覺。



◆故事正式展開



◆初期角色



◆STAGE 選擇畫面

第二代伍右衛門！

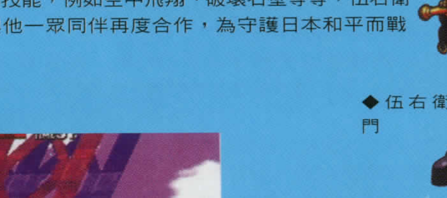
今次遊戲大致沿用了前作的角色，玩者所操控的是第二代伍右衛門，至於其他登場角色方面包括有惠比思〔エビス〕、由美〔ユイ〕、Mark II，而初期可供選擇的只有伍右衛門和惠比思；他們各自擁有不同的武器和技能，例如空中飛翔、破壞石壁等等，伍右衛門與他一眾同伴再度合作，為守護日本和平而戰鬥！





◆伍右衛門


◆善用各種不同的武器



◆收集情報、購入道具都十分重要



全新STAGE率先睇！

正如先前所講，今次 GBA 版是移植自早前推出的PS 版，但其實遊戲亦加入了不少全新原素。當中STAGE的改動便是其中之一，就如圖中所顯示的STAGE，在進行途時畫面會不斷移動，玩者需要一邊向敵人攻擊，同時又要保持平衡向目標進發，另外，遊戲亦會有全新BOSS 登場，令整個遊戲的難度和變化都增加了不少。


◆使用必殺技



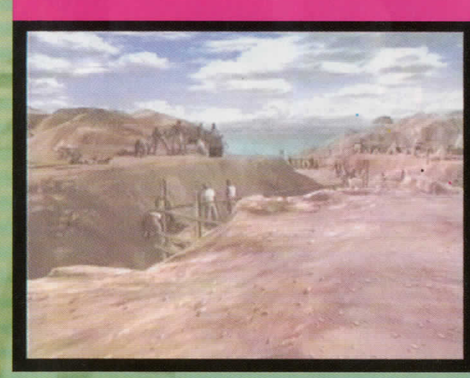
◆挑戰自己的最高記錄

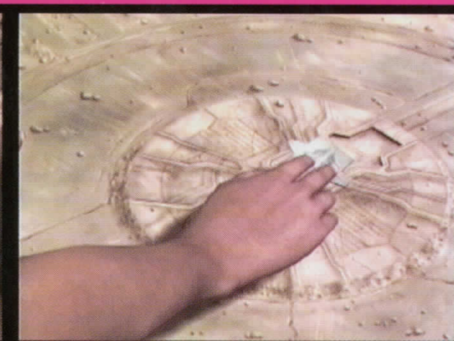
TEXT:VECTOR 第一開發局社員甲・杉原

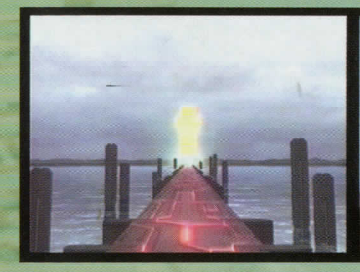
PS2 2002年 2月28日
NAMCO ●RPG ●DVD-ROM
7800 日圓(限定版12800 日圓)●165KB
對應PS2 專用HARDDISK



KOS-MOS 實驗研究報告








西曆 20XX 年
KENYA　LAKE TURUKANA

在肯亞TURUKANA湖附近的一個遺跡，一眾黑人勞工正進行發掘工作。主管的博士在研究發掘路線時，一名工人好像發現了甚麼似的，急忙地走到營地前。

「發現了甚麼嗎？」博士問道。

「在湖畔處的回廊附近，位置上跟文獻記載的一致」

博士聽後顯得頗緊張，立刻跟隨工人前往。

在一個圓形圖案的前面，博士仔細觀察了一會，就從口袋裡取出一塊金屬片，放到圖案中一個剛好吻合的位置。不一會，以金屬片為中心，一道道光線向四周擴散，從湖底升起一座龐大的人工建築。如此情景，眾人看得目瞪口呆。在遺跡的中心，漸漸形成了一塊金色的板狀物體。一條光柱向天上伸展，為晴朗的天空帶來一陣滂沱大雨。

「ZOHAR」，這個閃耀著金色光忙的物體，成為一切的開端……

KOS-MOS 起動實驗

光陰似箭，轉眼間就經過了４０００年。在星團連邦艦隊的旗艦「WOGLINDE」，正在進行女性型戰鬥用人形機械「KOS-MOS」的起動實驗。

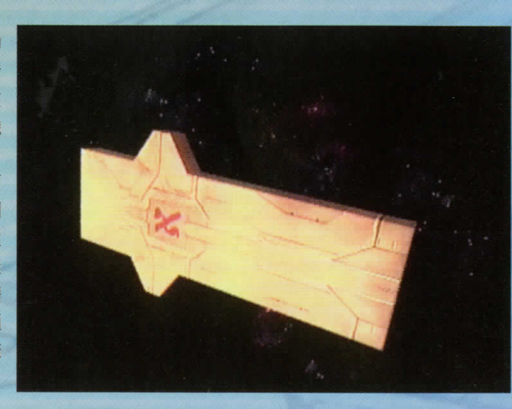
「起動實驗現在正式開始，請啟動INTER CONNECTION」在虛擬坐倚VR-2000 上的主技師SHION，已經準備好一切。

「了解。INTER CONNECTION 開始，連接DUMMY PROTOCOLE」副主任ALLEN 與其他研究員亦準備就緒。

「A-LINE PROTOCOLE 帶域確保完畢，GAUGE PARTITION 開放前60 秒，倒數正式開始」

眾人全神貫注，重點都放在調整糟裡的KOS-MOS 身上。

另一方面，艦隊的工作人員亦在進行另一項工作，正在回收一塊似曾相識的金色物體，「ZOHAR」。然而所有觸摸到ZOHAR 的人竟然都消失得無影無蹤，於是唯有改變做法，利用拘束鎖把該東西搬回艦上。





回到起動實驗—

「監視良好，3、2、1，PARTITION開放，KOS-MOS，進入素體形成」

「素體形成完畢，PENFIELD MAPPING 開始」

SHION 正式開始她的工作。

「腦部構築開始」

「MAPPING 率76、77，腦部構築完成」

「側頭葉發生雜音，左側頭葉第818領域的神經鍵群呈現輕度興奮狀態。雖然在許可範圍內……需要停止嗎？」

「不用了，繼續下去吧」SHION 並沒有理會這些小問題。「依照預定，我也會作DIRECT APPROACH，補助就拜託了」

「了解」ALLEN 回應，「接續系統NATARAJA起動」

這時ZOHAR 的回收工作已經完成，艦隊隨即進入GATE JUMP。

輸入密碼後，NATARAJA正式啟動，SHION 的意識經由系統，進入了KOS-MOS 內的擬似空間。

「ALLEN，視覺野的連接狀態好像不太好……」SHION 似乎發現了一點小問題。

「唉？……對了，MT野的K12路徑有輕微斷絕，另外V4 野的相互連結也好像慢了一點。請等等，現在就進行補正」

不愧是SHION 的助手，不消一會，ALLEN 就把問題解決。沒有再發現其他問題後，就進入主客分離工作，KOS-MOS 的形態出現在 SHION 眼前。

「早晨，KOS-MOS。狀態怎樣？」SHION 上前詢問。

「早晨，SHION。一切都非常順利」KOS-MOS 回答。

「那你可以介紹一下自己嗎？」SHION 想考驗一下KOS-MOS。



「我是對GNOSIS專用人型掃討兵器，序號000000001，開發名稱KP-X，略稱KOS-MOS。現在因為是模擬戰用筐體，輸出功率維持在正常功率的22% 為界限值。預定兵裝是……」KOS-MOS 以她平穩的聲線述說著。

「夠了，做得很好」KOS-MOS 的反應令SHION 十分滿意。

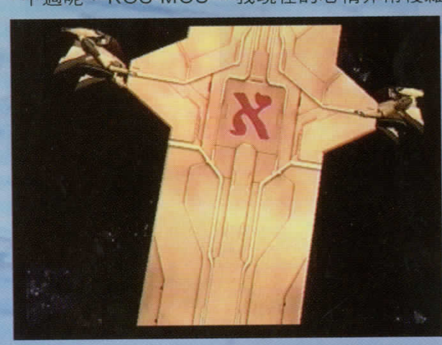
「雖然難得喚醒你，不過今次也是起動實驗。完成了一系列檢查後，你又要再睡多一會了」KOS-MOS 靜靜地聆聽著SHION 的說話，「悲傷……怎的，感覺到嗎？」SHION 問道。

「我的感情程式，是為了令造物主的人類容易使用而設的。在今次的情況，如果為了確保與你，VECTOR第一開發局KOS-MOS開發計劃擔當主幹技師，SHION UZUKI 的良好關係，我的程式判斷出有表現「悲傷」的必要性的話，我會作出這個行動。然而，我判斷現在並沒有這個必要性。」

對於這個「詳盡」的答案，SHION 感到有點好笑，或許是苦笑吧？「對，對呢。這是我最清楚的事啊…」

「感謝你能夠理解。」KOS-MOS 應道。

「不過呢，KOS-MOS，我現在的心情非常複雜



啊…。你能夠醒來我感到十分高興，但一想到一會兒後你又要再睡，我就覺得很寂寞…」SHION 繼續說，「不過，你下次甦醒時，可能是很多人正在流血的時候吧，所以在我內心的某處，期望著那一天永遠也不要來臨……」

KOS-MOS好像不太明白SHION 的說話，「明白嗎？」SHION 問。

「難以理解的人類的思考，特別是非論理的思考，我不能夠理解」KOS-MOS 冷冷的答。

「對嗎……有朝一日你可以理解的話就好了…」SHION 歎道，「我會妥善處理。」KOS-MOS 這樣附和。

「那我們開始吧，KOS-MOS」SHION 與KOS-MOS 作出初步溝通後，正式開始實驗。

「ALLEN，繼續上次，由程序第277項開始吧。」

「了解，」ALLEN收到命令後立即作出回應，「擬似空間各處配置TARGET DRONE，行動設定為隨機步行及埋伏。主任，先做點熱身運動吧？」

SHION 與KOS-MOS 進行了一系列戰鬥基本解說，經過模擬實戰後，已完成了程序第300項。

「主任，數據傳送非常順暢，A-LINE PROTOCOLE 感覺不錯呢」，ALLEN 向SHION 報告狀況，「就這樣下去的話，很快就可以提出良好的結果呢。」

SHION 想了想，向 ALLEN 提出跳過程序399，直接從400開始實驗。然而ALLEN卻表示反對：「你不會忘了上個月的事吧？那時只要反應慢10秒，就不能從那邊返回來了啊。不如在客體模式進行好嗎？」

「這樣的話會難以收集細微的數據啊。沒問題的，萬一發生了甚麼事，我會以自力脫出的啦。你也應該想一試的吧？」

SHION一言就說中了ALLEN的心事，ALLEN 知道沒辦法令她改變主意，唯有勉強答應。「萬一發生甚麼事，這邊會強制切斷，不可以太固執啦。還有，程序沒有記下的事也不可胡來啊。」

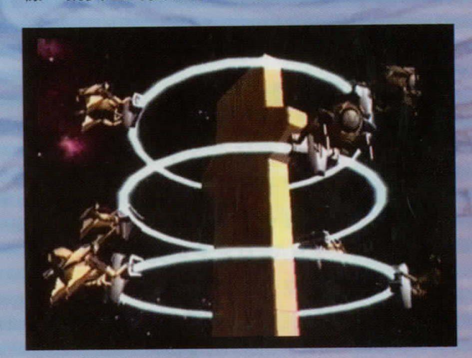
「知道啦，」SHION 輕輕地回答。

SHION 這種毫不在乎的態度令 ALLEN 感到煩惱，「你倒說得輕鬆，可得考慮一下這邊的感受嘛，這麼亂來的會令人壽命都短幾年的啊……」

「副主任，一說到UZUKI 主任的事就顯得十分緊張呢。還不只剩下幾年命了嗎？」

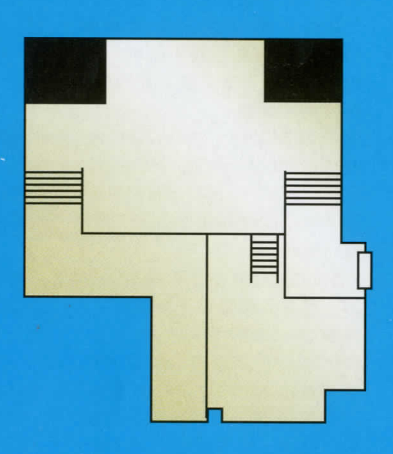
「別說閒話！第400台的程式準備好了嗎？」ALLEN 對同事的嘲弄顯得有點失措。

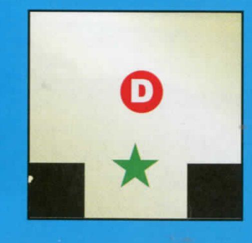
回到工作上的 ALLEN 取回嚴肅的態度，向工作人員下達指示，並再三叮囑：「一發現有甚麼異樣，就要立刻強制停止！」

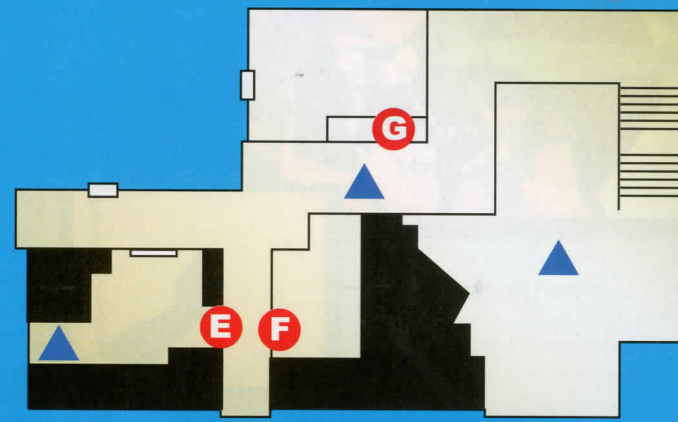


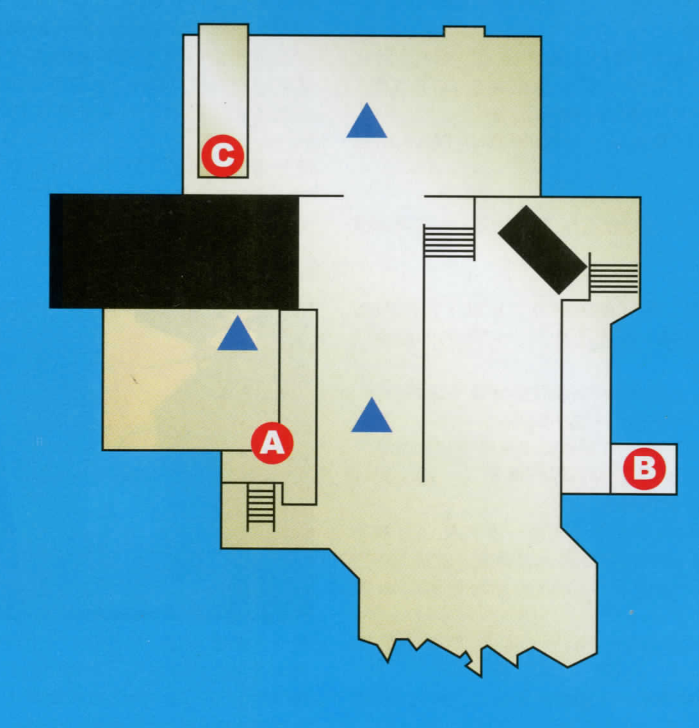












擬似空間

- A アクアジストS x2
- B アクアジスト
- C ゼータジスト
- D BATTLE PASSPORT
- E ローズジスト
- F SEGMENT ADDRESS NO.10
- G MISSION KEY

▲ ENEMY
★ BOSS

ENEMY

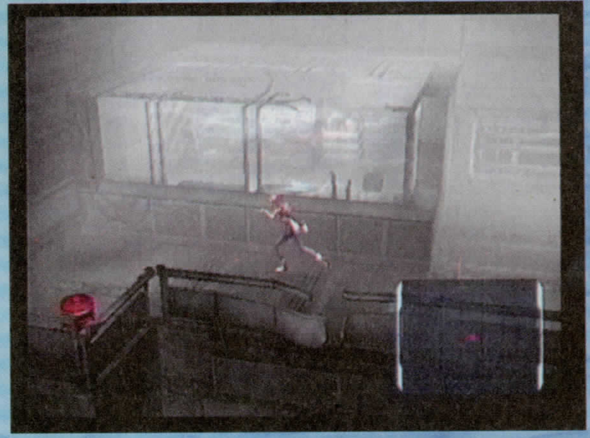
NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S.PT	ITEM	RARE
トレームマン甲	50	炎	7	10	2	2	2	アクアジスト	/
トレームマン乙	68	炎	8	10	2	2	2	アクアジスト	/
アタックトレーム	80	雷	13	0	4	2	4	/	/
トレームSPX	280	雷	40	0	18	0	16	アクアジストS	/
トレームG1	82	斬	8	0	2	2	0	ローズジスト	/
トレームG2	60	B	8	0	2	4	0	ローズジスト	/
トレームG3	130	/	20	0	4	0	0	アクアジスト	/

BOSS

NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S.PT	ITEM	RARE
トレームGX	420	斬	100	0	24	12	8	ローズジストS	/









實驗開始

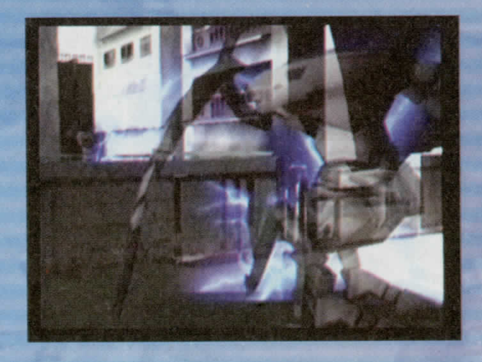
在實驗中，SHION 需要做的，就是在這個依照西曆 21 世紀初的廢墟構成的擬似空間內，與KOS-MOS 一起行動，目標是到達廢屋內以紅色 VECTOR BOX 為記號的地點，與目標的敵人交戰。由於需要熟習戰鬥系統及TRAP的運用，不妨消滅所有敵人。這裡的敵人均屬於「視認」的種類，回避方面會比較困難。可以嘗試引領敵人到TRAP附近，先取得FIELD EFFECT後才發動攻擊。另外，部份通路需要先以破碎PLUGIN破壞障礙物才可通過，因此一出現藍色標記就可以立刻按下□鍵。敵人方面除了機械較強，兩種人類士兵應先擊倒持有全體攻擊武器的「トレームマン乙」。

一進入屋內，SHION 就看到目標的 VECTOR BOX在閘門另一邊的房內。然而要開啟閘門必須先取得MISSION KEY，因此唯有先繼續前進。從右邊的樓梯走上二樓，SHION 發現在房內有件閃著藍光的東西，相信就是MISSION KEY，但房門卻被上鎖，於是 SHION 在收集了所有道具後，就經由左方的樓梯向三樓進發。

當二人一走上三樓，已經有一台A.G.W.S.恭候多時。對手是龐大的機械，SHION 也需要乘上 A.G.W.S.應戰。VECTOR 製造的VX-10000 的實力遠在連邦軍的量產機之上，與KOS-MOS二人合力，兩下子就解決掉。

另一邊廂，直到現在實驗的進展非常順利，研究人員們都認為今次可以一洗上月實驗失敗的污名。擊倒A.G.W.S.後，正式開始程序431，TARGET DRONE 亦轉換為G 型，即是模擬GNOSIS 的機體。經過ALLEN 一番解釋後，SHION 與KOS-MOS 再次回到實驗，儲存記錄後繼續前進。

在進入二樓的房間前，SHION決定先由梯子爬到一樓探索一下。在一樓的門後，SHION在破壞在邊的障礙物時，竟然有敵人在裡面走出來！幸好實力還不算很強，戰鬥過後終於知道，原來障礙物中除了可能有道具，也有可能會出現敵人。搜索完畢後，再次回到剛才擊倒A.G.W.S.的地方，這次進入右側的門，就來到放置MISSION KEY的房間了。取得MISSION KEY後再破壞右邊的櫃，就可以通過剛才途經被上鎖的門回到二樓，這時SHION發現敵人都換成強勁的模擬GNOSIS機體。一時不慎，竟然被上方的敵人發現，繼而突入戰鬥。在戰鬥中SHION 發現，原來浮空的敵人需要需要以直線攻擊對付，令戰鬥增加了不少限制，花上一點功夫才成功把敵人擊倒。感覺到現在敵人實在十分強勁的SHION ，回想起 ALLEN 的說話，這些敵人全是靠音聲辨別二人的，於是利用ALLEN教授的方法，以步行來巧妙地避開所有敵人。





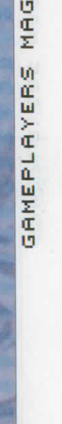
來到閘門面前，以MISSION KEY 開門進入房間，就正式突入BOSS戰，在之前要作好一切準備。在戰鬥開始前，KOS-MOS突然有點異樣，經研究員的調查，發現在她的主骨架上構築起一個新的網路，是從未發生過的反應。

「很厲害呢，以這種驚人速度成長的網路，簡直是前所未見，」研究員對這狀況感到驚訝，「擬似空間的部份地圖也開始產生變化啊。」

SHION 一如以往地無視這個問題，而且不理會ALLEN 的反對，準備與目標交戰。雖然這個BOSS 看上去十分強橫，但牠的攻擊對 SHION 的 A.G.W.S.毫無作用，借助 VX-10000 的力量，擊倒牠實在是輕而易舉。打敗BOSS後雖然已經完成所有預定的程序，但 SHION 覺得仍然可以繼續，於是決定把目標轉移去ＲＥＡＬ MODE，測試「希比特效應(ヒルベルトエフェクト)」。

SHION 完全不理會 ALLEN 的反對，指示KOS-MOS 發動希比特效應。在研究室情況頓時變得非常惡劣，不但偵測到擬似空間產生異常，甚至已到達隨時會崩潰的狀態！這時SHION 仍然專注在記錄數據的工作上，無論 ALLEN 怎樣叫喚，她都不肯回來。

「邊緣系發生神經脈衝，是KINDLING 。」研究員向 ALLEN 報告著。





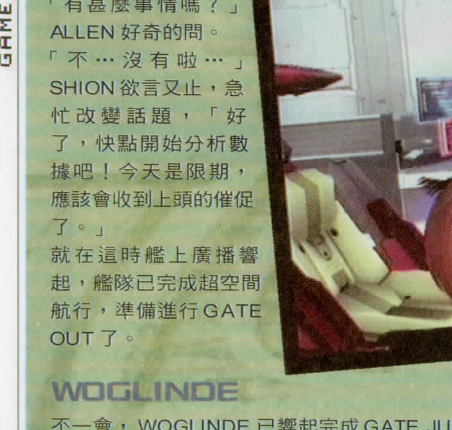
這時ALLEN再也按捺不住，下令強制停止程式，然而SHION早料到有此一著，已經利用她的上級權限拒絕了停止信號。「距離擬似空間崩塌時間，剩餘10秒！」時間緊迫，ALLEN已經別無選擇……

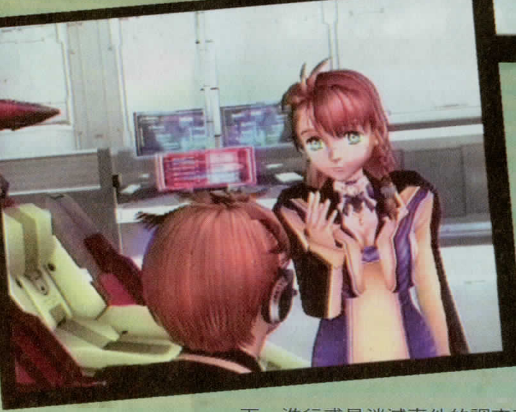
在擬似空間內的SHION，默默地細看著正在產生變化中的模擬GNOSIS。突然間，一個少女的身影映在SHION的眼前。少女凝望著SHION，好像有甚麼話想說似的，在二人互相對望的時候，ALLEN在SHION身後出現，強行把SHION從擬似空間帶回現實……

「主任！沒事吧？」返回現實的ALLEN立即飛奔到SHION跟前。

「還可以啦，多謝你喔！我好像幹得過份了一點……吧？」SHION即是SHION，剛剛才差點兒送命，現在還可以這樣輕鬆的。ALLEN卻慘情得多，看到SHION沒事，登時感到全身乏力，站也站不起來了。「這樣的事，只此一次好了……我已沒有生存的感覺了啊……」

「對不起，對不起。但亦因此取得很好的數據呢，」SHION以半道歉，半安慰的語氣說著，「還有啦……」SHION的腦海裡，一瞬間閃過剛才那少女的樣子。





「有甚麼事情嗎？」ALLEN好奇的問。

「不…沒有啦…」SHION欲言又止，急忙改變話題，「好了，快點開始分析數據吧！今天是限期，應該會收到上頭的催促了。」

就在這時艦上廣播響起，艦隊已完成超空間航行，準備進行GATE OUT了。

WOGLINDE

不一會，WOGLINDE已響起完成GATE JUMP的廣播，距離到達下個U.M.N.轉移COLUMN還有7個多小時，船員們都鬆了一口氣，可以稍作休息。

「下次是最後了吧？」艦長問他身後的ANDREW中佐。

「是，下個COLUMN就是進行最後一次GATE JUMP的地點。只需忍耐多少許就可以了。」ANDREW答道。

「來到這裡就沒問題啦，COLUMN之間的接觸率在統計上也蠻低的嘛。還有這附近也有頗多小惑星，非常適合艦隊從『那些傢伙』那邊隱藏起來。」

「哼！說得爛輕鬆的。小惑星怎的，最多還不是只能令人安心的東西罷了。」ANDREW中佐毫不留情的對發言的船員作出批評，令那位女船員驚惶失措，連聲道歉。

「ANDREW中佐也說得太尖酸了吧，發生了甚麼事情嗎？」ANDREW的說話態度連艦長也看不過眼。

「不……沒甚麼……」ANDREW似乎隱瞞著甚麼事……

「那件物體已經回收了10日，大家都很緊張了呢。到通信可能的宙域還有一段距離，我也理解中佐的心情。」一位船員的說話替ANDREW解困。

「艦長，」另一位船員提出了一點疑問，「只是容許的範圍內已經足夠，可以請教一點事嗎？今次作戰當初的目的，應該是在星團連邦政府指揮下，進行惑星消滅事件的調查和護衛調查隊的。但在回收那個物體之後，好像完全變了另一回事似的。到底那個是甚麼來的？」

「唔……調查隊沒有任何報告呈交上來吧。不過，只有前兩天收到的，『那些傢伙都好像在盯著那件物體』這情報是確實的。當然，這是非公式的東西。」

「我也聽聞過在回收的時候好像有幾名犧牲者……」

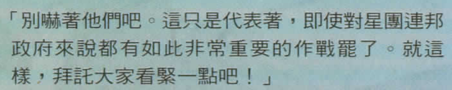
「即使這是事實，我們也沒有知道的權利。本來調查隊都是由另一個命令系統來的，而下達給我們的命令書也只寫明，在該宙或存在某件回收物的場合，比起其他所有事象，那物體的確保必須最優先……」艦長把所知的向下屬們說明。

「『其他所有事象』……即是說……」

「意思是比我們的生命更重要。」

ANDREW此言一出，一眾船員面面相覷，開始感到不安。艦長見狀，便上前向ANDREW說：





「別嚇著他們吧。這只是代表著，即使對星團連邦政府來說都有如此非常重要的作戰罷了。就這樣，拜託大家看緊一點吧！」

「對了，就是因此艦隊的裝備都得到更新，本艦更配備了『有事時的最後王牌』呢。」

「啊，差點忘了。關於那個最後王牌的，那個之後的狀況怎樣？」船員的說話使艦長記起KOS-MOS。

「預定本日提出數據A-7的報告。」

「A-7嗎…還差一步就可以實際起動了……可以幫忙通知SHION，整理好報告的數據就到艦橋來嗎？還有，告訴她帶同所有數據一起提出吧。」艦長對這最後王牌也滿期待的。

「所謂最後王牌，是指那個戰鬥用人型機械嗎？」艦橋從剛才凝重的氣氛回復過來，船員們開始閒話家常。

「對啊，你不知道嗎？」

「原來是認真的啊……」

「不過聽聞進展比當初的預定遲了很多怎的…」

「沒辦法啦，兩年前的起動實驗可曾導致傷亡啊，應該要慎重一點的。」

「不過嘛，人形機械這詞語實在有點落後呢。我只是在時代裡看過而已啊。」

「說就說是最後王牌，極其量其實也只是試驗體









吧。只靠一台這樣的機械亦不能幹些甚麼出來啦。結局還不只是VECTOR那邊想做而已，懷古趣味的嗜好來啊，嗜好。」

「作為COMMERCIAL MODEL ，有沒有配備實績可會差很遠呢。」

ANDREW 聽到此話後，走到眾人面前說：「聽過『無知是最幸福的喜悅』這句話嗎？」

「中佐？！」

「我說很羨慕你們啊…」ANDREW 感嘆道。

眾人對 ANDREW 的說話顯得不明所以，然而ANDREW 好像深知KOS-MOS 的可怕之處……

在WOGLINDE 的實驗室裡，SHION 剛剛收到艦長提交報告的要求。

「看耶，我的直覺也蠻準的嘛。」SHION 摸摸自己的頭說，也真不知道她是幸運還是不幸。

社員把資料遞到SHION手上，她仔細看了一會後，說：「嗯，這些已經足夠了，接著的事我會想辦法的。」

SHION 放下手上的磁碟，走到KOS-MOS 調整槽前檢查了一下，這時一名研究員走到她跟前，對她說：「主任，軍隊想看的是KOS-MOS 的實動數據吧。老是只呈上模擬數據，這樣沒問題嗎？」

「唔，說起來又真的有點兒那個呢。不過，如果可以的話，我還是希望KOS-MOS 可以永遠也留在美麗的夢境裡啊。」

SHION 的說話令人大惑不解：「剛才的模擬實驗也幹到那個地步，怎麼一到實動就變得這樣慎重呢？」研究員問，「本人十分渴望看到KOS-MOS 開動的樣子啊，或者只幹到PHASE 3好嗎？現在應可以做到的。」

「模擬戰鬥體也可做到PHASE 3吧？沒有必要刻意喚醒我們的小公主嘛。」ALLEN 見狀，上前幫SHION 說話。

ALLEN把二局送來的KOS-MOS實戰裝備資料交給SHION ，應該可以減輕一點軍方的壓力吧。接著二人閒聊了一會，原來剛才的模擬實驗，連同本社其他製品，例如破碎PLUGIN 、A.G.W.S. 的測試資料也一併收集了，VECTOR 社也真的蠻懂得使人嘛……

距離提交報告還有一點時間，SHION 於是跟研究員們談了一會。從正在二樓休息的朋友口中得知，原來有人把一件給SHION 的「禮物」放進了擬似空間內，SHION 便走到VR-2000 處，請旁邊的研究員幫她再次進入擬似空間，在VECTOR BOX 處得到了「BATTLE PASSPORT」。

時間也差不多了，SHION 慢慢地步出實驗室的門口。

「我走啦～」

「請慢走～」ALLEN 有點不好意思地一邊揮手，一邊回答，看上去根本就在耍花槍嘛，在一旁的同事看到這滑稽的場面也感到有點爆笑……（汗）

SHION 剛出去不久，實驗室的同事又來跟ALLEN 開玩笑，ALLEN 都感到有點不厭其煩……（不過也蠻好玩的 |||）

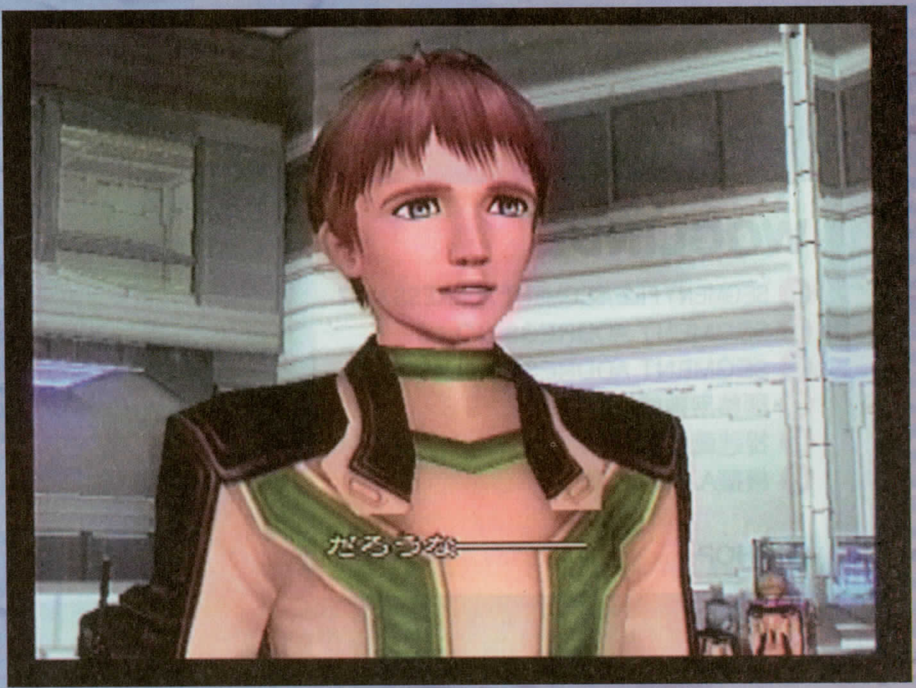
剛才提出疑問的研究員好像仍未能接受SHION 的主張，於是ALLEN 上前向他解釋：「你是上個月才調來的，應該不知道那件事吧。」

「兩年前那次意外嗎？詳細我是不太清楚，但傳聞也曾聽說過的。」

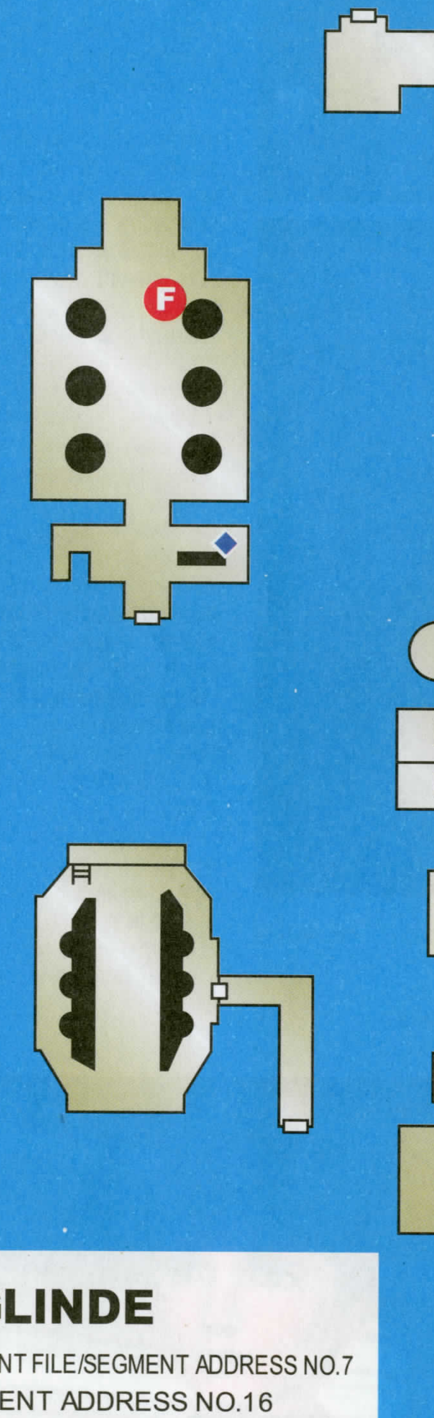
「對吧……呃，又來了…」ALLEN 說話時無意中看到遺留在桌上的磁碟，冒失的SHION 似乎又忘掉了。

「有藉口跟她二人共處了嘛，順道約她吃飯也不錯呢！這裡有我們就行啦，」果然不會放過任何一個開玩笑的機會這班同事實在有點兒那個……

一輪擾攘後 ALLEN 還是要硬著頭皮去找SHION 。「這班傢伙，老是在胡說八道的……可以的話，難道我不想上嗎……」在門口的ALLEN 感嘆說。







WOGLINDE

- A SEGMENT FILE/SEGMENT ADDRESS NO.7
- B SEGMENT ADDRESS NO.16
- C SEGMENT ADDRESS NO.18
- D 調整用數據
- E 捉迷藏遊戲
- F 模擬A.G.W.S.戰

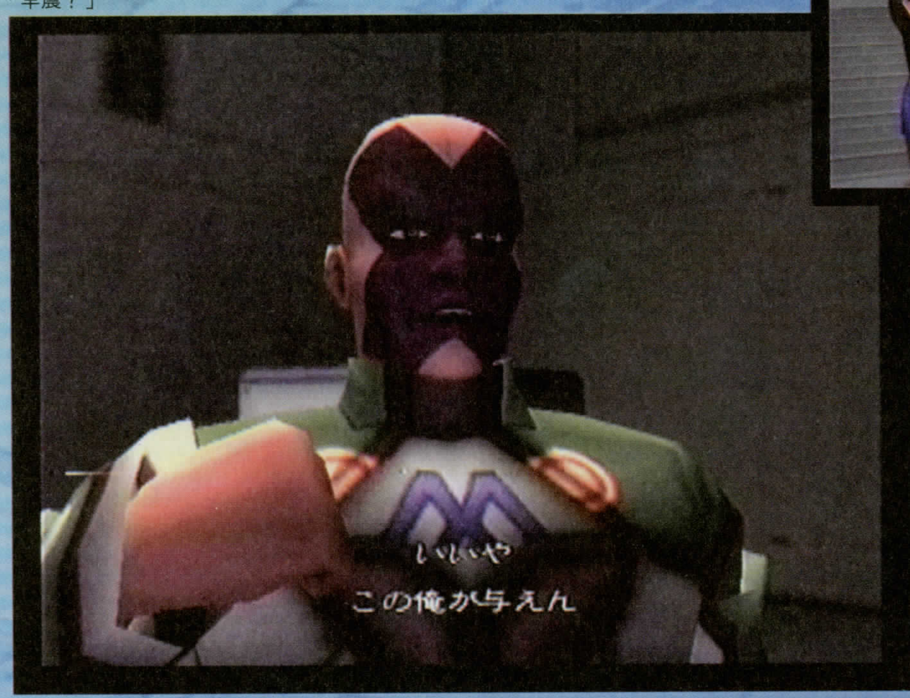
◆ SHOP

TO BRIDGE

路經第一格納庫的SHION ，聽到一些騷動的聲音，於是上前一看究竟。原來是調查隊的人，一個軍官正在對他的下屬拳打腳踢，還說甚麼不要視自己為人，要當自己是機械怎的。看他惡形惡相的，又在臉上畫了個大大的交叉，簡直是變態暴力狂嘛……

「原來會有跟我們那邊完全相反的地方呢……」這情景令SHION 想起兩年前的往事……

「還在嗎？別太勉強嘛，會捱壞身子的啊。」在兩年前一個雨夜，在研究室拚命工作中的SHION背後，響起了當時的戀人KELVIN的聲音。
「呀，辛苦了。我有一點想在明早之前整理好的數據呢……KELVIN前輩又怎麼會在這個時候……」
「給妳的，」KELVIN 輕輕地送上一杯咖啡。「其實我有一點煩惱，所以怎樣也睡不著啊。」
「煩惱？」SHION 問。
KELVIN帶著她走到KOS-MOS的調整糟前：「明天就是她醒來的時候了。雖然十分期待看到她的樣子，不過我不知道應該跟醒過來的她說些甚麼好……我很奇怪吧？」
「說『早晨』可以嗎？」
「早晨？」



「朝早醒來後的第一句話，當然是『早晨』嘛。」
「嗯…對呢……謝謝妳啊，我可以安心睡了。明天要早點起來，妳也早點睡吧。」
「那就好了，晚安…」

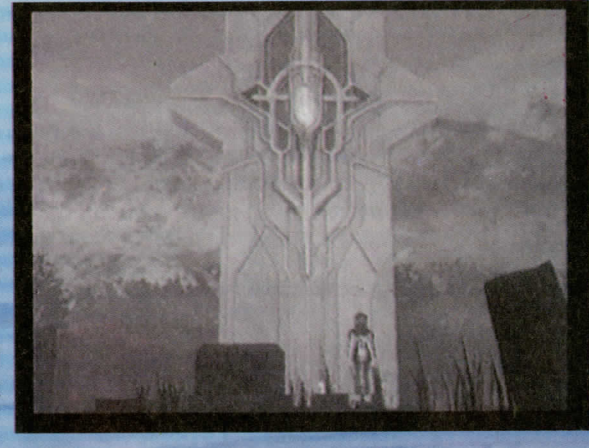
「大家都很想看到呢…」返回現在的SHION 明白到大家希望啟動KOS-MOS 的心情。
站在格納庫前的SHION 凝望著眼前的ZOHAR，突然又看到在擬似空間遇到的少女！那位少女更把SHION 帶到一個另一個世界，一個類似墳場的地方，ZOHAR 就崇立在SHION 面前。
少女好像有很多說話想告訴SHION ，但奈何SHION 卻甚麼也聽不到。在她的引領下，SHION 一步、一步地走近ZOHAR 。
「危險！」正當她想伸手觸摸ZOHAR的時候，一把聲音把她拉回現實。
SHION一回過神來，就看到一個電磁鎖的拘束扣迎面而來！身體的本能反應總算讓她避開了危險，不然的話恐怕SHION 的頭都不知往哪裡去了。
「妳這蠢材在幹啥！」原來是剛才那個暴力狂……「不是說過無關係的人不能接近這東西嗎？！」
SHION無緣無故被那變態的傢伙罵了一頓，連忙說聲「對不起」就急急腳離開了。邊走時還聽到那傢伙在打人的聲音，怎麼艦上會有這樣的暴力狂……

在格納庫的出口SHION 遇上一個工作人員問她索取EMAIL郵址，還說有好東西要給她，反正應該沒有甚麼問題，SHION 就把郵址給了那人，看看一會兒後會有甚麼東西吧。

在通路上的SHION一直都十分在意剛才的事，一邊走一邊看著自己的右手。這時ALLEN終於追到，叫了數聲SHION 才留意到他的存在：「ALLEN？」



「不是甚麼ALLEN啦，主任，你連最重要的數據資料都忘掉了耶。」ALLEN 把磁碟遞到SHION手上。「一邊走路一邊發呆是很危險的啊。」
「對不起，我正在想一點事情……嗯？」SHION





突然回過頭來，但甚麼也看不到，「唔…是我自己太多心了吧…」
SHION走遠了後，剛才的少女又再現身，就如幽靈一般……到底她是甚麼人？

「ALLEN，剛才真的對不起。」在路上SHION 對ALLEN 說。
「不，是我不好。我應該早點讓新人知道的。不過嘛，希望你也可以理解他們的心情吧。直到現在仍未能夠完全消除掉對KOS-MOS的不安沒差，不過大家都非常努力，希望可以早一點看到自己的成果啊，我也是這樣想的。」ALLEN向SHION說出自己心裡的說話。
「我知道的，不過我還是……」
「果然是那件事嗎？」
「哎？嗯…原來如此。不過，並不是那件事的關係…沒甚麼，忘掉它吧。」SHION 欲言又止，但對ALLEN 的猜測加以否認。
這時SHION 的CONNECTION GEAR 忽然響起來，原來是REALIAN 調整的工作想找她幫忙。反正也是順道，SHION 就決定先幫忙調整好REALIAN 才到艦橋提交報告。
「呀，糟了！」SHION 走後不久，ALLEN 突然大叫，「忘了約她做完事後去吃飯啊……」這兩人真是的……

SHION先回到自己的房間，取得桌上的調整用數據後，就前往REALIAN 調整室幫忙。
「對不起呢，又要麻煩妳了。」
「才沒有啦，我也希望見到他們精神奕奕的樣子。」
SHION 向主管詢問REALIAN 出現的問題，原來是在學習新戰術時出現拒絕反應。不過對於SHION來說，這只是個小問題，她只是跟躺在調

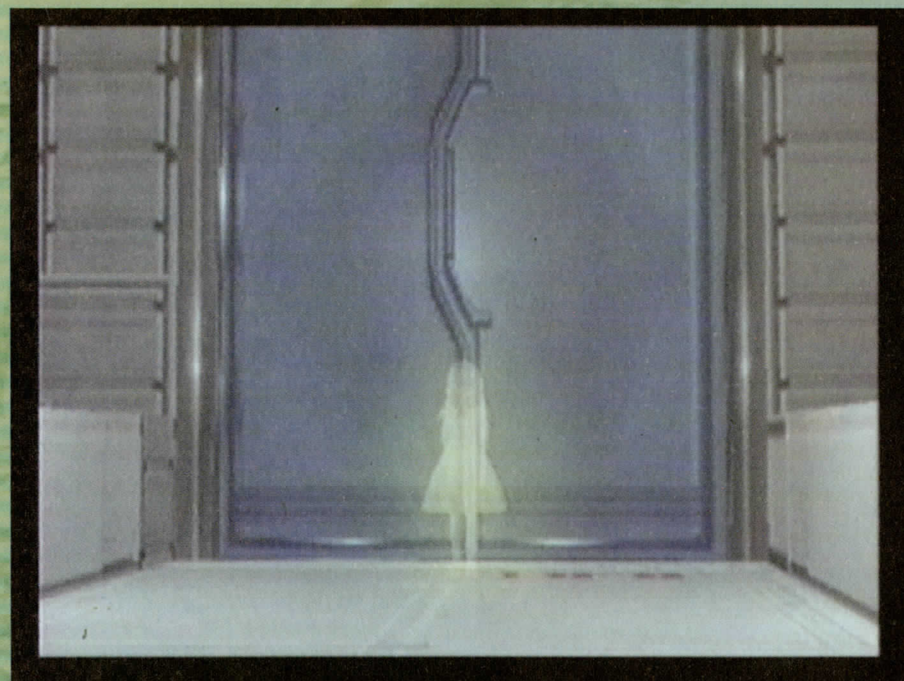
整器上的REALIAN 談兩句，已經把問題解決。
SHION 跟所有REALIAN 談過後，再次走到主管身邊，告訴他自己只是治標，建議向三局請求正式的 COUNSELLER 調整較好。
「但妳也蠻厲害的嘛，不但擔當KOS-MOS 的開發，就連照顧REALIAN 也這麼在行，聽聞即使是專門的COUNSELLER 也頗難搞的啊。」主管十分佩服 SHION 的能力呢。
「沒有這回事啦，這都是靠大家幫忙的，我自己一



那個名為 VIRGIL 的男人慢慢步近 REALIAN ，打量了一會後說：「好臭。」
「哎？」
「好臭啊。這種好像粘著嗅覺神經般的餿味，妳感覺到嗎？」
VIRGIL以鄙視的目光看了身邊的REALIAN 一會後對 SHION 說，「這種令人想作嘔的臭味啊。」
「甚…甚麼…？」
VIRGIL 臉上的疤痕令 SHION 感弱有點恐懼。
「別這樣過份了！」主管對 VIRGIL 的態度實在看不過眼，「你沒有聽過少佐的指示嗎？今次的作戰目的不是 A.G.W.S.與REALIAN 互相支援嗎？你竟然…」
「互相支援？」VIRGIL 似乎極之鄙視REALIAN ，「這群傢伙一點實戰經驗都沒有，還要甚麼互相支援，這種作戰請我也不幹！」
SHION 聽到這句話雖然有點憤怒，



但仍盡力解釋：「身為戰鬥用REALIAN的他們是優秀的兵士…」
「他們？」SHION 還未說完話就已經被VIRGIL 截斷，「妳當那些備品是人？」
SHION 再也按捺不住，以米路斯亞（ミルチア）憲章制定的REALIAN 基本人權來反駁VIRGIL，卻被回敬了一句：「口是心非，真噁心。」
VIRGIL繼續說：「表面上滿口人道主義，對你們來說備品不就只是備品…不，商品吧？」
SHION 極力否認此事，VIRGIL 反問道：「那為什麼要分為『戰鬥用』怎的？這不是代表了商品又是甚麼？畢竟只是戰爭的道具罷了。我還知道，你們有個『商品管理用緊急制御密碼』啊…」
「VIRGIL ！你還…」主管急忙喝止時，一名REALIAN上前說：「雖然我們是被視為商品，但我們對這工作感到自豪。我們沒有受到任何人強迫，這是我們自己的意志。」
VIRGIL 一時間亦無言以對，這時他突然感到不適，過了好一陣子才回復過來，對那REALIAN 說：「自由意志嗎？算了，現在好好享受一下吧。很快你就會明白的，就像我一樣……」
VIRGIL 離開後，SHION 終於知道是甚麼回事：「那個人，是DME 中毒…？」



SHION 準備離開時，主管向她解釋有關 VIRGIL 的事：「我與那傢伙其實是軍官學校的同期，他以往不是這樣的人來的，那件事令他變成現在的樣子…米路斯亞……」
「原來是這件事…」
「你知道嗎？啊，對了，三局志願就當然會知道了…」
「不…」SHION 帶點傷感的表情說：「米路斯亞是我的故鄉…雖然現在已經是無人沒有人會接近的地方。戰後我們都搬到第二米路斯亞，現在我大哥一個人住在那裡。」
「對不起，令你想起不開心的往事…」
「不，這是我們不能忘記的事…」SHION 把視線移到REALIAN 身上：「也是為了他們…」
這時 SHION 終於記起到艦橋報告的事，就匆匆地離開了。

人甚麼也做不到啊。還有我的志願其實是加入三局的，我打算完成現在的工作後就提出調職申請了。」
SHION 的說話令主管感到匪夷所思，因為一局是 VECTOR 中的精英集團，平常人想進入也十分困難，但她竟然打算調職……
「我想知道多一點他們的事啊…」
SHION 以溫柔的眼神看著身旁的REALIAN ，向主管解釋。
「那種傢伙的事，知道多點又可以怎樣？」一把粗糙的聲線完全破壞了這裡的氣氛。
「VIRGIL 中尉？」



在通路的另一邊，有一些障礙物擋著去路，SHION 於是向在機器前的那個名叫MR. DRILLER（自稱）的大叔詢問。那個大叔請SHION 幫忙清理，SHION 勉為其難就答應了。在那大叔說了一大堆甚麼「鑽之魂」後，SHION 就開始工作。這種小事當然難不到SHION ，完成工作後得到一個「DRILL PASSPORT」，寒暄兩句後就繼續往艦橋進發了。

在路上SHION遇到史華加（スワガー）曹長，他向SHION講解有關「SEGMENT ADDRESS」的事，如果要開啟這種特別的門，取得裡面的寶物，就必須找到可能在任何一個地方的專用鎖匙，聽起來十分麻煩呢。幸好曹長送了一個「SEGMENT FILE（セグメント・F）」SHION，以後可以隨時確認了。

反正有時間，就先四處逛逛吧。在通路四周SHION看到有很多電掣，跟附近的人惡作劇一下也蠻有趣的。在第二格納庫外有兩個A.G.W.S.駕駛員說想跟SHION玩遊戲，反正無聊就玩玩吧。答應後才知道，原來只是在玩捉迷藏，雖然SHION的速度比兩名大男人慢，不過SHION只是動少許腦筋，圍著上方的柱繞一圈就輕易地在被二人捉到之前到達放著道具的地方了。

玩得有點忘形的SHION終於記起自己需要向艦長報告，就急忙跑到中央的升降機處到艦橋去。

看過所有數據後，ANDREW卒之提到SHION最忌諱的實動數據，SHION唯有照直回答：「這個方面還未完成，今天的資料是到A-7為止。」

「即是說沒有啦？」

「是的。原本是預定於近日使用模擬體進行實動試驗，但因為部份系統仍然不安定…」

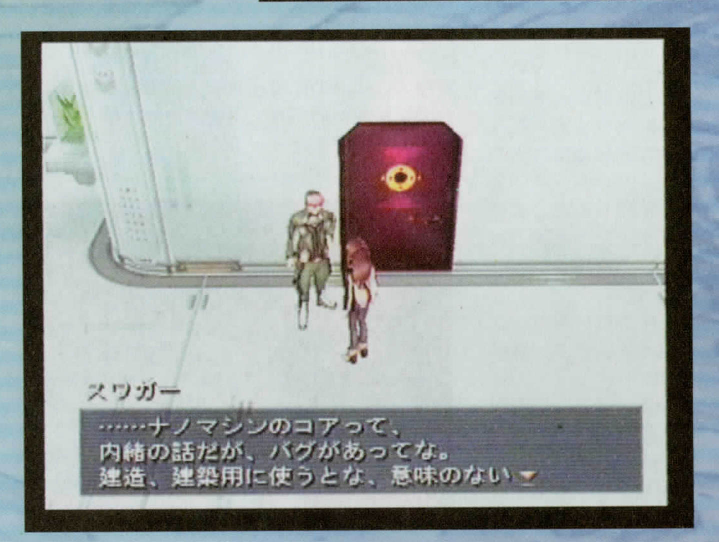
SHION嘗試找個理由蒙混過去，但ANDREW卻毫不留情地指摘：「這只是藉口吧，UZUKI主任。希望你能想想你們到底是為什麼乘上這艦的？」

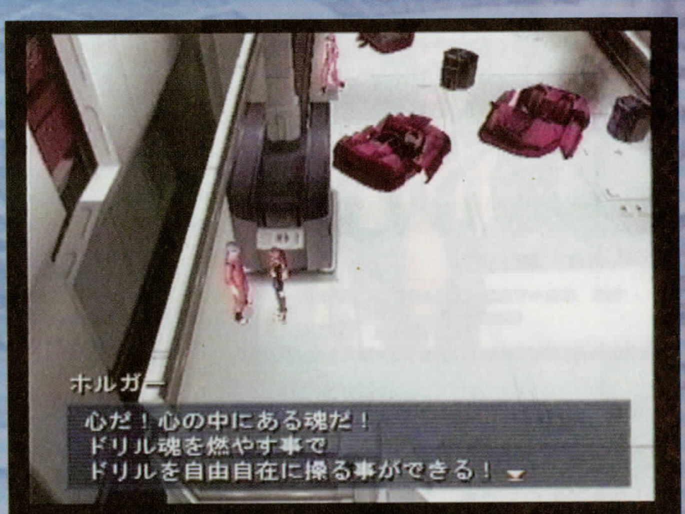
「雖說裝備均是最先進，但這裡終歸是倉猝編成的艦隊。配備有A.G.W.S.又怎樣？沒有最重要的百式觀測器，如果這時候被那些傢伙發現，後果不用我多說了吧？……」ANDREW中佐好像找SHION來發洩似的，不斷搬出一大堆理由來責備她，SHION就此給大罵了一頓。

「夠了吧，中佐？」艦長對ANDREW的態度也有點看不過眼，幫忙替SHION解圍，「我們是倉猝地編成，但她們都是被迫倉猝地進行開發工作的啊。現在不是只差一步就行了嗎？況且，可以不用勞煩這東西就完成作戰不是最好的結果嗎？」ANDREW似乎還未心惜，幸好他的一個緊急通信使他不能繼續發表「偉論」。得到艦長一番安慰後，SHION的心情總算平復過來。報告完後SHION已經十分疲倦，於是便步出艦橋，準備回房間休息。

在剛離開艦橋後，SHION忽然聽到中央廣播，叫她到A.G.W.S.格納庫取包裹。到了左上方的格納庫，SHION向櫃檯的人詢問才知道，原來是MIYUKI送來的，之前在KOS-MOS起動實驗時用過那件M.W.S.的實物！說到底這次旅程也有點被那些傢伙襲擊的危險，有件可靠的裝備可以安心一點吧。

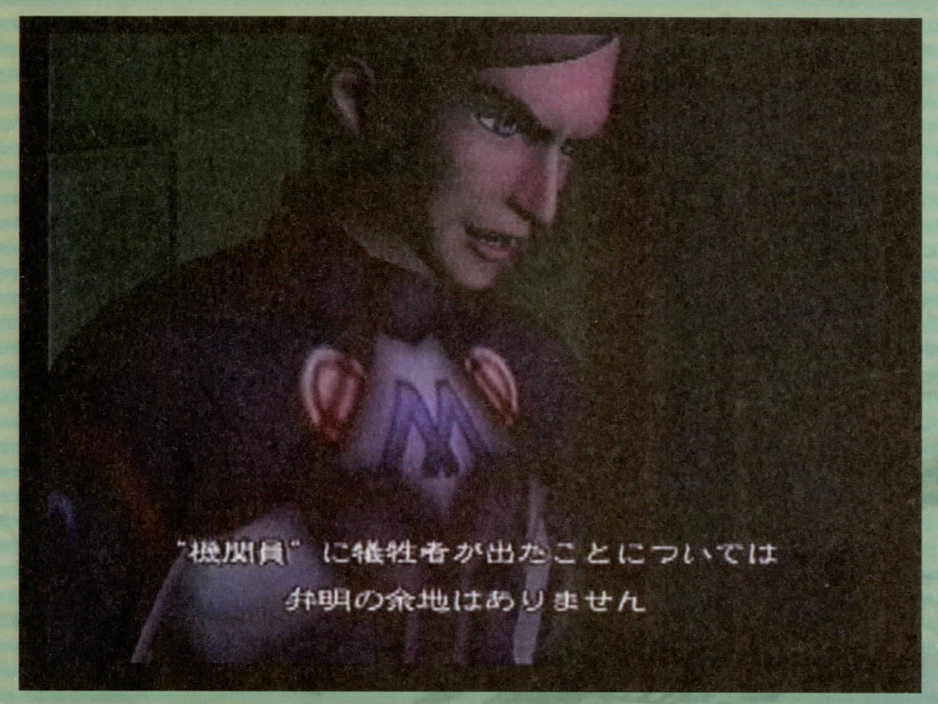






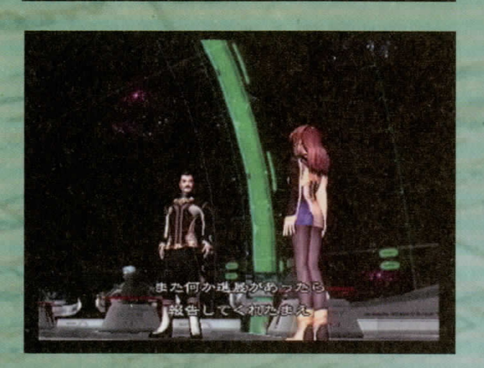












暴風前夕

在一個陰暗的通信室， ANDREW 正與一名神秘男人通信。那人似乎是 ANDREW 的上司，正在向 ANDREW 追究回收 ZOHAR 時出現犧牲者的責任。

「多得你才使計劃不得不提升至2 PHASE，總也不能讓ZOHAR 落入政府手中的。」那名臉上有一條長長的疤痕的男人對 ANDREW 說。

「2 PHASE？」ANDREW 感到詫異。

「這邊的EPR雷達捕捉到U.M.N.的局所變移，正在以 COLUMN 跳躍的形式接近你的艦隊。接觸預測時間是 5 小時 22 分後。」

「甚麼，那些傢伙？！」看來船員們最感到恐懼的東西終於要來了。

「所以我才說你失態。在一小時前我已經派遣了增援艦隊，在這段時間無論如何都要支撐著。」

「趕…趕得及嗎？」

「我說要『支撐』！」艦隊會遭到襲擊看來已經是必然的事。「看情況即使是單體送入HYPER SPACE 也沒所謂。幸好在你的艦裡載有那件兵器，雖然不知VECTOR那邊想幹甚麼，但現在的情況，可以利用的東西也不能放過…」

「但那東西只是在實驗階段，實在太危險了！」

「那東西的實力，你應該是最清楚的。」莫非ANDREW 曾經見過KOS-MOS？

「MARGULIS 司令！」在 ANDREW 的叫聲中，MARGULIS 切斷了通信……

在自己房內的SHION正在與她的兄長通電話。兄長不斷在游說SHION 早日回家相聚，不過SHION 一於少理，不勝其煩就把電話掛掉了。

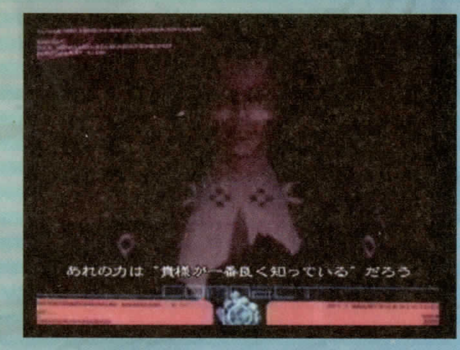
「真是的，一點也不理解我的心情嘛……」掛斷電話後自言自語的說。

SHION 想了想，大家都應該沒有甚麼要操心的事，就對胸口的吊咀說了句「晚安」，然後上床睡覺去了。

在SHION的夢中，又出現了同樣的地方，還有同樣的少女。SHION回過頭來，看到遠方一個身影慢慢步近……

這時在SHION的床邊，那位神秘的少女靜靜地眺望著窗外浩瀚的宇宙，似乎正等待著某些東西的來臨。

整艘 WOGLINDE 現在都十分平靜，平靜得有種令人毛骨悚然的感覺。然而過度的寂靜，往往是暴風雨來臨的先兆……（待續）





用語集 PART 1

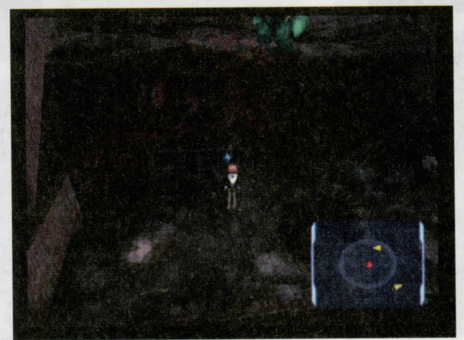
ZOHAR	故事開始時出現的金色物體，是串連《XENOSAGA》全EPISODE 的關鍵
LAKE TURUKANA	位於非洲國家肯亞北部的湖泊，在這湖附近經常發現遠古時代的猿人、原人的化石。又名RUDOLF
KOS-MOS	對GNOSIS 用戰鬥系統的總稱，正式名稱為「Kosmos Obey Strategical Multiple Operation Systems」
調整槽	
INTER CONNECTION	使用 VR-2000 進行非局部的連結。這是不受物理影響，即使相隔數千萬光年都能作出沒有時間延誤的即時數據傳送的系統
DUMMY PROTOCOLE	透過 VR-2000 連接KOS-MOS 的主觀的通信規約。這是非起動時連接KOS-MOS 的方法
PENFIELD MAPPING	顯示連繫大腦新皮質的各體領域的腦內地圖，這裡是指SHION 的各體領域與KOS-MOS 的領域進行連接的數碼處理過程
腦部（エンセフェロン）	KOS-MOS 的主網路內構築的擬似空間
DIRECT APPROACH	把DUMMY PROTOCOLE 中兩者之間的主觀連結解除，把自己的意識傳送到對方的擬似空間裡。這過程有可能造成損失自他境界的危險性
NATARAJA	印度教的舞蹈之神「SHIVA」的別稱
MT 野	指頭側葉的MT 野。這部份損傷會造成運動盲，即是雖然視力正常，但不能捕捉連續的動作，導致有「跳格」的情況出現
V4 野	其中一個視覺野，這部位的兩側損傷會造成完全色盲
VECTOR 第一開發局	略稱一局，在VECTOR 社內負責生產電腦晶片、各種軟件等高科技產品的部門
VECTOR 第二開發局	開發各種硬件，以及艦船、 A.G.W.S.等的部門
VECTOR 第三開發局	負責REALIAN 的開發、製造、教育、販賣等工作， VECTOR 三大主要部門之一
TARGET DRONE	戰鬥模擬程式內作為目標的模擬戰體
G 型TARGET DRONE	模仿GNOSIS 的模擬戰體
第 400 台的程式	測定KOS-MOS 戰鬥能力的程式
REAL MODE	把收集到的GNOSIS 數據實在地反映在模擬戰體
希比特效應	用作干涉虛數領域的限定領域發生裝置，把物理法則完全不同的GNOSIS 實體化的唯一手段
KINDLING	因為腦中不斷重複電氣性爆發，導致邊緣系受到大量神經脈衝的衝擊
GATE JUMP	從通常空間移到超空間，作空間跳躍，即常說的 WRAP
GATE OUT	從超空間返回通常空間，即 WRAP OUT
轉移COLUMN	由於進行GATE JUMP 的距離有限，因此以一定範圍作為一個COLUMN ，在COLUMN 內設有中繼點，可轉移到COLUMN 裡的任何一個地方
COMMERCIAL MODEL	由於兵器這方面的特殊定位，因此需要分為「一般用」、「軍用」及「執法機關用」。COMMERCIAL MODEL 就是指「一般用」的意思
ETHER	與現實世界「ETHER 宇宙論」的ETHER 不同，這裡是指「Especial Theory of Rudimentury」，意思是個人的特殊能力、特技的應用
REALIAN	人工製造的合成人間。基本組織構造與人類相若，但成份亦會因應各種用途而改變。除了部份需要在過酷的環境下工作的，其他REALIAN 均沒有施下抑制感情的程式，並享有基本的人權
COUNSELLER	對REALIAN 進行身體、精神上的調整及保養的專門醫師
米路斯亞	前米路斯亞自治州的主星， SHION 的故鄉。14 年前發生的「米路斯亞紛爭」令這惑星變為死寂的廢虛
第二米路斯亞	現在的米路斯亞自治州主星，亦是SHION 的家所在
米路斯亞憲章	米路斯亞紛爭後制定的連邦法例
商品管理用緊急制御密碼	雖然REALIAN 享有基本人權，但為了可以控制他們的行動，因此設有緊急時使用的密碼，可透過CONNECTION GEAR 發動。然而，知道有這個密碼的，只有三局的員工及部份VECTOR 的關係者
DME 中毒	REALIAN身體組織進入人體內引發的中毒症狀。REALIAN身體組織經由血液，直接進入腦內令中樞組織產生變異，令中毒者精神狀態及身體都出現變化，嚴重會導致死亡。由於身體變異會不停進行，因此仍未能找到根治的方法，只可靠藥物抑制
EPR 雷達	應用EPR PARADOX原理，可超越光速界限，索敵範圍達數萬光年的雷達
EPR PARADOX	由愛因斯坦，波多斯基與羅森提出的量子力學原理，大約是以一對靠近的粒子作背向移動，然後藉量度一顆粒子的動量來測定另一顆粒子的位置及速度。因為兩顆經過交互作用的粒子會互相影響，因此即使相隔多遠也可從一顆粒子處瞬時得到另一顆粒子的資料

CHECK IT OUT! ①

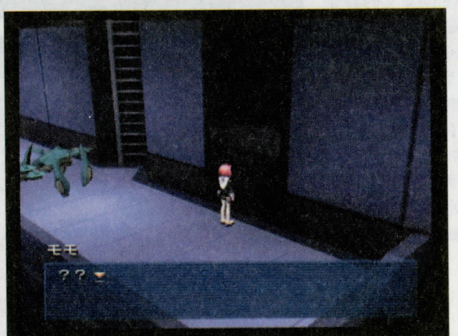
STAR-LIGHT MAKE UP!

人氣不下於KOS-MOS 的可愛女角M.O.M.O.，她的一身裝扮及手持魔法棒，不禁令人聯想起動畫裡的魔法少女。然而，在遊戲中原來M.O.M.O.真的可以像魔法少女般，擁有變身魔法！出現條件非常簡單，只要以M.O.M.O.作為移動時的角色，在特定的地方調查就可取得。兩個魔法分別是在巨大GNOSIS 體內起點開始第四幅地圖的閃光處（圖1）取得的「STAR-WIND」，以及在NEPHILIM 的歌聲裡，第二座塔的灰色牆處（圖2）取得的STAR-LIGHT。

變身後的M.O.M.O.不但有專用的魔法及必殺技，而且使出魔法時更可欣賞變身動畫片段，實在令M.O.M.O.的FANS 們感動流淚！




◆圖1



◆圖2



◆STAR-WIND MAKE UP!

◆STAR-LIGHT MAKE UP!

「STORY」→「QUEST」→「BATTLE」

STORY

「STORY」、「QUEST」及「BATTLE」，是構成遊戲的三大部份。遊戲中會先以一段3D MOVIE或對話交代故事的發展，玩者可以不用任何操作，享受欣賞各段播片，就如看電影一樣。本作極為著重於故事劇情方面的部份，某些播片的時間更長達半小時，因此在MOVIE部份設有PAUSE功能，在PAUSE中按△鍵亦可SKIP該段MOVIE。

QUEST

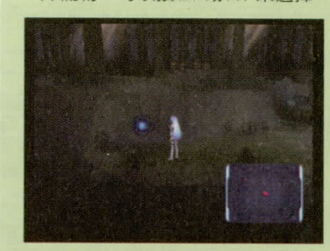
在STORY部份完結後，玩者可以正式操控SHION在有限的地區內探索，這就是QUEST的部份。QUEST的最終目的，是到達指定的場所，或與某特定人物說話，從而引發EVENT，以再次回到STORY的部份。在QUEST的途中，除了向目的地移動外，也可以四處遊蕩，跟別人說話收集情報，尋找道具等。另外有部份版圖內會有敵人存在，若與他們接觸就會突入戰鬥。

對話、調查

在版圖中有大量NPC，玩者可以跟他們對話，收集情報。除了可對故事有更深入了解，部份說話內容更與一些隱藏要素（如隱藏道具等）有很大關係。某些人物正在抱著各種煩惱，為他們解決事情也可得到珍貴的道具。另外，寶箱、門扉、按鈕等均可以作出調查，即使毫無提示的地方有時候也可能藏著寶物，因此若發現一些奇怪的地方，就不要猶豫，在其附近連打○鍵吧，可能會有意想不到的收獲。

盡情破壞

當得到「破碎PLUGIN」後，就可以透過CONECTION GEAR把障礙物破壞。可以破壞的障礙物會在接近時出現藍色標記（持有破碎PLUGIN時），雖然有時候會出現敵人，但因為在物件背後可能藏有珍貴的寶物，或者隱藏通路，因此，一出現藍色標記就按下□鍵吧。若有複數的障礙物，可以按L1或R1來選擇。





TRAP

在版圖中有一些稱為TRAP的物件。TRAP同樣可以用破碎PLUGIN破壞，雖然不會出現道具，但卻會在版圖上的一個範圍產生特殊效果。當敵人接觸到，就會受到這些效果的影響，在版圖上的移動速度會大為減慢。玩者如接觸正受影響的敵人而進入戰鬥，可以得到先制的有利條件。同時，不同的TRAP亦會對戰鬥造成不同的影響，均可令我方在極度優勢下進入戰鬥。



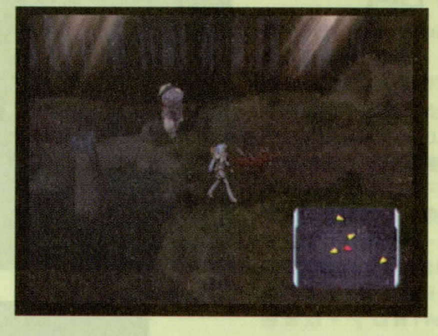


TRAP	顏色	FIELD EFFECT	BATTLE EFFECT
電擊TRAP	黃	SLOW	先制/EVENT SLOT CRITICAL
爆發TRAP	紅	STOP	先制/BOOST+1
技封TRAP	藍	/	先制/敵特殊攻擊封鎖

移動

移動可分為只按十字掣或左STICK的「奔跑」或同時按下R2的「步行」。在有敵人出現的版圖裡，因為敵人可分為「視認」及「音認」兩類，利用步行就可輕易回避「音認」的敵人。至於「視認」的敵人，則要在其視界範圍外，以快速的奔跑避開。由於敵人的種類難以從外觀辨別，因此需要嘗試接近確認。注意有部份敵人會同時擁有「視」、「音」兩種能力。





SAVE POINT



遊戲中共有三款板狀標記。金色的是SAVE POINT，調查可以作SAVE之用。銀色的是SHOP POINT，可以購買道具，除了SHOP POINT外，商店及特定的人物也有買賣道具的服務。有藍色「EVS」字樣的SAVE POINT，除了可SAVE外，在該點之上選擇「U.M.N.」裡的「EVS」，可以返回曾經通過的迷宮，可以用作儲LV，或取回之前遺忘了的道具，十分方便。另外在EVS POINT選擇道具欄的PASSPORT，就可參與各式各樣的MINI GAME，關於MINI GAME，及後將會有詳細介紹。



BATTLE

通常攻擊

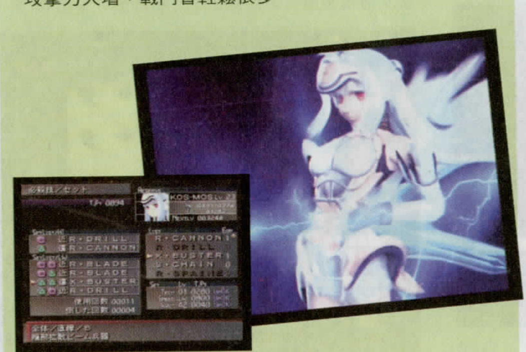


分為近接攻擊與直線攻擊兩種類，在下指令時可按L1確認。注意近接攻擊不能用於浮空的敵人，必須以直線攻擊對付。屬性方面則有物理及ETHER兩種，從技名的顏色可看出，藍色是物理，紅色則是ETHER。大部份敵人均會對其中一種攻擊的防禦力較差，玩者可在戰鬥中作出嘗試，找出各種敵人的弱點所在。通常攻擊消費AP2。

必殺技



比通常攻擊較為強力，雖然只消耗AP2，但需要先進行2回通常攻擊，即共需6AP才可發動。新必殺技可憑提升LV修得。在MENU畫面可利用T.PT可強化必殺技。強化「TECH」可提高攻擊力，強化「SPEED」可以在一回通常攻擊後發動（SPEED只可強化1段），強化「WAIT」則可減少發動後的空隙。在遊戲初段戰鬥頗為辛苦，筆者強烈建議大家先強化SPEED，因為這樣可以每TURN也能使出必殺技，令攻擊力大增，戰鬥會輕鬆很多。



ITEM

使用道具，需要AP3。部份單體有效的道具（有W字樣）可以使出W-ITEM的指令，使有效範圍變為全體，不過需要消費AP6，及消耗該款道具2個。

特殊攻擊

KOS-MOS與ZIGGY獨有的攻擊方法（○鍵）。技名右方的數字分別是剩餘彈數、消費EP及消費AP，彈數在一場戰鬥中不會回復，但在戰鬥完結後就會變回全滿狀態。

ETHER

消耗EP使用ETHER，消費AP4。在MENU利用E.PT可令ETHER進化，從而得到新的ETHER。在畫面右方的TREE DIAGRAM可以確認ETHER的進化狀況，其中綠色圖示代表回復系，紫色代表狀態系，紅色則為攻擊系。每位角色可裝備的ETHER不能超過角色的WEIGHT（WT），而每個ETHER的WT值也會有分別。

A.G.W.S.

消費全部AP，乘上A.G.W.S.作戰。A.G.W.S.的攻擊只有已裝備的最多3種武器，每種武器所需的AP也有分別。乘上A.G.W.S.後並不能使用ETHER或道具，取而代之的是W-ACT。W-ACT的發動條件是兩手持有相同武器，消耗6AP發動強力的攻擊。注意宿屋及スペーステント並不能回復A.G.W.S.的HP，要替A.G.W.S.作出回復，除了靠特定的道具外，就只有到A.G.W.S. SHOP修理了。



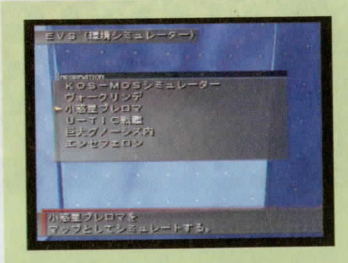


MOVE



使角色作出前後列的移動，消費AP2。注意在後列的角色不能作出攻擊，而戰鬥完結後隊列會變回MENU在設定的狀態。

GUARD



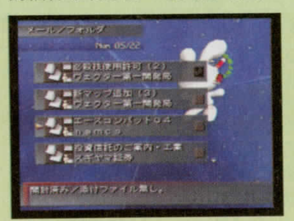
作出防禦態勢，消費AP2。

U.M.N.

UNUS MUNDUS NETWORK是一個覆蓋全宇宙的情報網，是用作通訊及收集資料的最佳途徑。透過手上的CONNECTION GEAR（好像手鐲般那個），SHION可以自由地使用這個U.M.N.系統。以下將會介紹U.M.N.系統的用途，這是遊戲中甚為重要的一環。

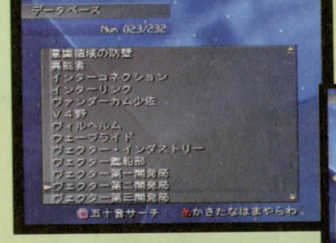
MAIL

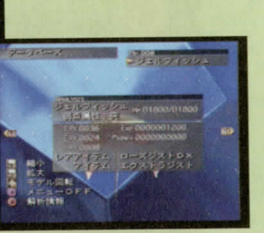
這裡是SHION的MAIL BOX。在遊戲進行期間，SHION會收到很多各式各樣的E-MAIL。這些E-MAIL包括對遊戲玩法的解說，新增功能的通知，一些工作依賴，證券公司的投資信託，以及SHION的私人信件。部份信件可以作出回覆，回覆的信件亦有多於一項內容可選擇。



DATA BASE

存有曾經遇過的GNOSIS的資料。在戰鬥中若曾使用ETHER「アナライズ」調查，則更可看到關於該GNOSIS的情報。另外，DATABASE中亦存有一個用語集，記載著遊戲中曾出現過的專門用語。若對遊戲裡的對話有任何不明白的地方，不妨到這裡翻查一下。





EVS

曾經通過的版圖的模擬器。在EVS POINT上使用，可讓隊伍返回以前的迷宮，作儲LV或取回寶物。

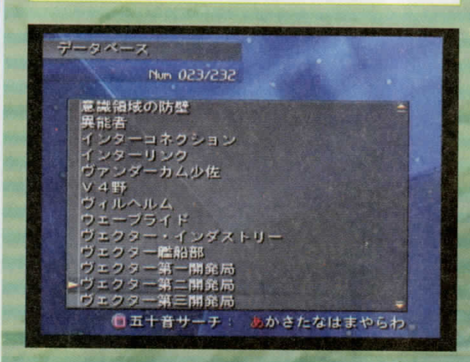
MINI GAME

在遊戲進行當中，可以取得數個名為「PASSPORT」的道具，只要在EVS POINT上選擇這些PASSPORT，就可遊玩相應的MINI GAME。雖然MINI GAME對故事沒有直接影響，但卻可以有機會得到珍貴的寶物，發現EVS POINT的話絕對值得花上一點時間。

MR. DRILLER

PASSPORT 取得條件

在WARGLINDE 未被襲擊前，到第二通路與機械前面的ホルガー說話，就可玩MINI GAME，成功通過後就可得到DRILL PASSPORT（ドリルパスポート）。



別誤會，其實所謂的MR.DRILLER，只不過是一個「夾公仔」遊戲。遊戲分為FREE MODE及MISSION MODE，玩一次需要200元。若視點不佳，可以利用十字掣（左STICK）或R2轉換。

FREE MODE

沒有時間限制，有5次機會，盡量破壞地上的箱子就可。部份箱裡藏有道具，完成遊戲後可到場內拾取。箱子內有機會藏著「CARD KEY」，如取得CARD KEY就可到場邊分別印有「D、R、I、L、L」字樣的地方，開啟字母對應的寶箱取得寶物。

MISSION MODE

依照說明的指示，在一定限制下達成條件的模式。成功完成後可得到豪華的道具。另外，完成一個MISSION後會追加新的MISSION可供選擇。

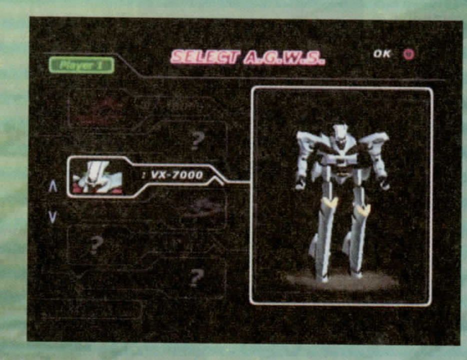


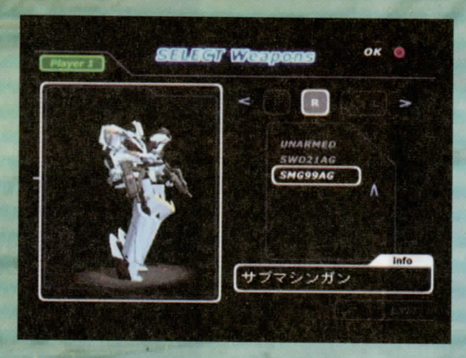
BATTLING

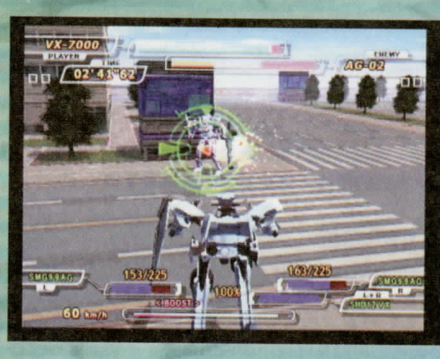
PASSPORT 取得條件

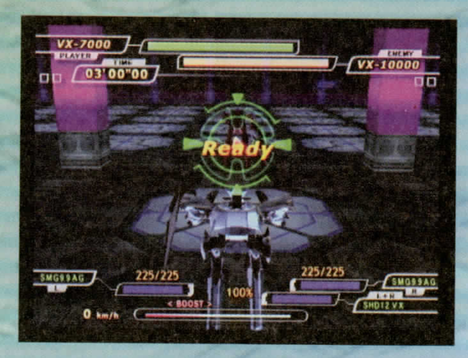
在遊戲初期完成KOS-MOS起動實驗後，再次回到擬似空間內，在BOSS的位置破壞紅色箱後取得。

以A.G.W.S.為主角的立體射擊對戰遊戲，簡單來說即是A.G.W.S.版的《VIRTUAL ON》。操作方法基本上與《VO》並沒有大分別，而開始時選擇的機體與武器，則會隨著本編中的裝備而追加。注意機體裝備中的武器並不被列入可選擇範圍。遊戲以回合制進行，取得兩回合勝利就可過關，挑戰下一個STAGE。除了單打之外，也可選擇雙打分割畫面對戰。









CASINO

PASSPORT 取得條件

在DURANDAL 居住區賭場內的寶箱取得。



兩個非常為人熟識的賭博遊戲，老虎機與POKER。在遊玩前要先以現金換取金幣，贏取的金幣可到交換所換取景品。景品包括多種道具，CARD GAME的CARD PACK，與及最為吸引的設定畫。



SLOT

名付其實的老虎機。玩法不用多作介紹，而四個LV代表了每次投入的金幣，分別為1個、5個、10個及30個。每條線最多可投幣3次，即最多可投幣15次。



POKER

又是耳熟能詳的賭博遊戲。取得牌後有一次CHANGE機會，先HOLD住希望保留的牌，CHANGE後的就是最終結果。同樣地，LV代表了下注的金幣數目，分別是5個、10個、30個及100個。得分後有一個估大小的遊戲，估中一次可以把累積的金幣x2，最多可玩5次，錯了一次就甚麼也沒有。各牌面得分如下：



PAIR	x	1
TWO PAIR	x	2
THREE CARD	x	3
STRIGHT	x	5
FLASH	x	7
FULL HOUSE	x	10
FOUR CARD	x	20
STRIGHT FLASH	x	50
ROYAL FLASH	x	100

XENOCARD

PASSPORT 取得條件

與ELSA餐廳吧台的機械人說話就可連同一盒STARTER PACK一起取得。

這是一隻以《XENOSAGA》為主題，與一般CARD GAME玩法沒有很大分別的遊戲。基本上是從自己手上的CARD中選出40枚作為DECK，然後與電腦作對戰。CARD的設定是以《XENOSAGA》的世界觀作藍本，若對遊戲的世界觀有興趣的話，無論是否玩開CARD GAME，均必會對此遊戲愛不惜手。

FIELD 說明



BASE

放置DECK的地方。通常每TURN開始均需在BASE取一枚CARD到HAND，而當BASE受到攻擊就會把與傷害同樣數量的CARD移到LOST。遊戲唯一的勝利條件，就是把對方的BASE變為0。

HAND

遊戲開始時，要在DECK隨機抽6枚CARD放到HAND，作為可以使用的CARD。其後每TURN均會從BASE取出一枚作補充，另外部份CARD的效果也可補充HARD的數量。然而，HAND的數目必須維持在6以內，若超過6枚就需要把多出來的移到JUNK。

LOST

受到敵人攻擊的BASE，或因自方行動的COST而消耗的CARD，均會放到LOST上。如發動特殊效果回復BASE，就會在這裡取出CARD來補充。

JUNK

受到敵人破壞的CARD，或使用完的EVENT CARD等會被放置在這個廢棄區域。在這裡的CARD無論怎樣也不能再回到FIELD中。

STANDBY

在HAND的BATTLE CARD必須先用1 TURN移到此區，才可MOVE到BATTLE FIELD進行戰鬥。這區域最多只可放置4枚CARD。

SITUATION

放置SITUATION CARD的FIELD。SITUATION CARD在這區的期間，每個TURN也可發揮其效果。這區域最多只可放置4枚CARD。

BATTLE FIELD

BATTLE CARD進行戰鬥的地方。在每個TURN的BATTLE PHASE，這裡的BATTLE CARD如有攻擊對象均會作出一回攻擊。

BATTLE CARD

設定有HP及ATK（攻擊力），是配置在BATTLE FIELD上作實際戰鬥的CARD。種類有「人」、「合」、「機」、「不」、「武」及「謎」CARD。

人－攻擊力低，而且每TURN只能SET一張，但大部份CARD的出場條件均需要「人」CARD。

合－REALIAN CARD。HP低，而且對出場條件沒有大幫助，好處是沒有每TURN出場數量限制。

機－A.G.W.S.等機械CARD。HP及ATK均高，必須要「人」CARD才可出場。

不－GNOSIS CARD。能力十分高，而且攻擊有DOWN效果，但出場條件需要廢棄「人」CARD。

武－可直接從HAND把武器CARD與FIELD內的BATTLE CARD組合。裝備上武器的CARD會將武器的ATK代替CARD本身的ATK。

謎－謎一樣的東西。



攻擊內容

格鬥－只可攻擊鄰接的CARD。

射擊－攻擊同一直線上的敵CARD，若直線上的BATTLE FIELD沒有敵CARD就會攻擊BASE。

全體－攻擊BATTLE FIELD上全部敵CARD。

彈道－直接攻擊敵BASE。

貫通－把消滅敵CARD後剩餘的攻擊力給予傷害，直至用盡所有ATK或攻擊BASE。這項內容不會在CARD上表示，需要在解說確認。

EVENT CARD

使用後可產生各種效果，如回復HP，阻礙敵CARD等，可在解說中確認CARD的用途。EVENT CARD可在HAND裡選擇使用，使用完的CARD將會移到JUNK。

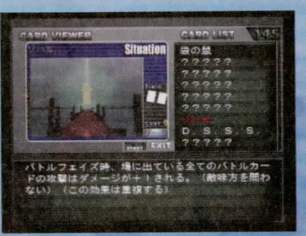


CARD 說明

1.名稱
2.種類，分別有BATTLE、EVENT及SITUATION
3.BATTLE CARD的種類
4.BATTLE CARD的能力值
5.BATTLE CARD的攻擊方式
6.出場條件，需要在FIELD上有滿足條件的CARD才能夠SET
7.COST，CARD出場時需要在BASE移動相應數量的CARD到LOST
8.CARD的映像
9.特殊效果的解說，按△鍵出現

SITUATION CARD

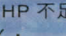
與EVENT CARD同樣，可帶來各種效果，但不同的是SITUATION CARD是在SET TURN放置在SITUATION FIELD發揮其效果，而其效果亦可維持一段時間。



每TURN流程

DRAW PHASE－每TURN開始時，均會自動從BASE取出一枚CARD到HAND。

MOVE PHASE－可以隨意分配STANDBY與BATTLE FIELD上所有CARD的位置，例如把STANDBY的CARD出擊到BATTLE FIELD，或把BATTLE FIELD裡HP不足的CARD撤回STANDBY。



EVENT PHASE－發動HAND裡的EVENT CARD，只要條件足夠，沒有使用數量的限制。

SET PHASE－把HAND的BATTLE CARD移到STANDBY，或把SITUATION CARD移至SITUATION FIELD。只有滿足條件的CARD才可移動，而除了指定的CARD外，每TURN只可使出一枚BATTLE CARD及一枚SITUATION CARD。

BLOCK PHASE－讓對手發動EVENT CARD。若自方持有阻止該EVENT的CARD，而又能滿足其使用條件，就可以使用令該EVENT無效化。

BATTLE PHASE－BATTLE FIELD上的CARD自動進行攻擊。攻擊順序為格鬥、射擊、全體、彈道，如攻擊種類相同則以該方格的數字，從1至4來決定。

ADJUST PHASE－若HAND的數量超過6，就需要在此時放棄一枚。另外一些特定的效果也會在這時發揮。這PHASE之後自TURN就會完結，輪到對手的TURN，從DRAW PHASE開始從覆上述步驟，直到對手ADJUST PHASE完成後就是一TURN的完結。



取勝關鍵－DECK

有玩CARD GAME的朋友都應該清楚，DECK是遊戲中最重要的元素。在設定DECK時，最優先的考慮因素是CARD之間的關係，因為大部份CARD都需要其他CARD作為出場條件，若不能滿足條件就怎樣也不能移到BATTLE FIELD上進行戰鬥。筆者建議至少需要有10枚「人」CARD，其他則以「機」、「武」為主。另外，EVENT CARD及SITUATION CARD的使用機會較低，加起來有約10至15枚已經足夠。不建議使用「合」與「不」CARD，因為前者的功用不大，後者則需要犧牲「人」CARD來換取其出場，代價略嫌太高。注意較強的CARD出場條件愈為煩複，因此不應只顧選擇強勁的CARD而無視市民CARD等低級的基本CARD。





PS2	2002年 1月30日
ENIX●RPG	
7800日圓●DVD-ROM	
64KB 以上	

TEXT：KACHUN

GRANDIA XTREME 攻略第二回！

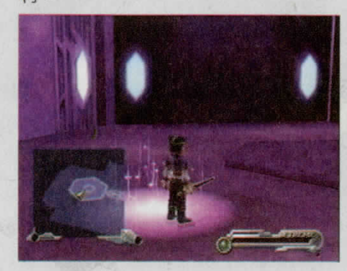
【古羅爾的花言巧語】

擊倒水遺跡BOSS「ディーヴァ」後，艾雲等進入水遺跡的靈力之間。

「又係……它又在這裡嗎？究竟這房間是甚麼地方？」在靈力之間內，再次發現包括精靈獸屍體的艾雲說。

對於這些謎團，各人至今亦無法理解；取出「水之石板」後，便離開了靈力之間。

返回之前的「エネルギー〔能量〕變換室」，會找到「JIO POINT」；利用它便可重返露加村。



◆找到 JIO POINT，重返露加村。

返抵露加村後，到指揮所準備向迪妮匯報戰況；不料「仇人」古羅爾原來也在那裡。

「今次軍事行動，能否為世人所認同暫時仍未清楚……可是，在戰慄的今日，軍方仍主張繼續這樣踏實的工作。」古羅爾對迪妮說。「有人正在受苦，悲痛的人也在不斷增加中……那原因我們是從最初起便知道的。」

「所以我們應該加快。在可能的情況下、傾全力去幹。」古羅爾繼續說。

聽罷，迪妮向古羅爾行了個禮，然後說：「係！知道遺跡的存在和結構的盧切斯軍，的確是一種幸運；而且還由中佐擔任指揮官……」

「藉今次行動，就讓世界知道軍方這組織的重要吧……」她說。

「我對今次作戰行動，從一開始便把它視如夢想般看待。雖然種族和立場有異，我們的部隊為了追求『和平』，就這樣結集起來了……」迪妮繼續說。

「同時又一直留意著，一旦情況向世界蔓延的話便提供幫助；這對於我們……不是，是我能夠為軍方所做的事來說，也許是對世界最大的貢獻。」她又說。

聽了迪妮的心底話，古羅爾走到迪妮身旁，按著她的肩膀，然後說：「是啊……那開端甚至為重整世界打開新的可能性呢！」

跟著，古羅爾繼續向迪妮「灌迷湯」；說：「今次行動成功之日，您的理想便能夠實現！」

「古羅爾中佐……」迪妮似乎已被古羅爾的花言巧語迷得失去理智。

就在這個時候，艾雲走進指揮室。

「噢，艾雲，幹得好啊！將兩個精靈失控的中心地搗破，做得十分出色呢！看來還很輕鬆吧！」古羅爾說。



◆迪妮已被古羅爾的話迷得失去理智。

「不是我一個人幹的，是因為大家的合作。」艾雲不想自己一人居功。

「是嗎，對不起呢！當然你的同伴也做得很好；我代表這一帶的居民多謝您們。」古羅爾說。

「那些不是問題……在遺跡中的精靈獸屍體，你也該見過吧？」艾雲開始質問古羅爾有關靈力之間內各項疑團。

「那究竟是什麼？今次的卻是件比仿製品更叫人毛骨悚然、如木乃伊般的東西啊！」艾雲續道。

對於艾雲的質詢，古羅爾表現得毫不知情；說：「精靈獸的屍體嗎？我沒有聽過呢！有關那附近的調查是由史柏古圖負責的。」

「怎樣？在驚奇著些甚麼？不會是被那木乃伊襲擊吧！」古羅爾打趣地說。

之後，他又用回義正詞嚴的語調對艾雲說：「我們的目的是將遺跡開放，及盡早將精靈失控的恐佈清除。趕快點吧，艾雲！」



◆迪妮認為艾雲因舊仇而不肯跟古羅爾合作。

「古羅爾，為何要這麼急呢？不是在想著甚麼奇怪的事情吧？」艾雲問道。

對於艾雲的「孩子氣」，站在一旁聽著的迪妮也終於按奈不住；說：「艾雲！中佐的用心難道您還不明白？只有我們的迅速行動，才可減少悲痛的人，及產生最大的成果。」

「不……不是，我是明白的；只是對古羅爾的說法抱點懷疑……」艾雲說。

「這是因為您見識太少所致的啊！因為不明白中佐的苦心，才說出那種話來……」迪妮語帶責難地對艾雲說。

接著，古羅爾走到艾雲跟前；



說：「艾雲，今次行動乃重要的事情。你討厭我不要緊，可是，人們的安全就掌握在你們手上啊。」

「希望你能夠明白我們焦燥的心情。」誠如艾雲所言，古羅爾的確是位說話能手。

「呀……當然會努力喇！這事的意義我是能感受到的。」艾雲說。

「對那木乃伊的事仍有疑問的話，可以向史柏古圖查詢；他該在艾斯卡妮的高原地區……只需預先通報便可進入。」古羅爾說。

「在艾斯卡妮稍作休息也可以啊！」他續稱。

「還有一個精靈失控的中心，盡快將它搗破吧！艾雲，努力吧，拜託了。」說罷，古羅爾便離開了指揮所。

事到如今，看來艾雲亦只有按古羅爾的指令行事。

離開指揮所，艾雲似乎仍對之前的事心心不忿，口中唸唸有詞地說：「呸！算甚麼啊！迪妮那傢伙，竟為了古羅爾的事而突然大發脾氣……」

這時候，艾雲見到站在指揮所外、悶悶不樂的瑪模。

「喂，發生甚麼事，瑪模？」艾雲走前對她說。

「艾雲，下次去風之遺跡時，希望您務必要帶我同行，可以嗎？」瑪模問道。



◆瑪模請求艾雲讓她參與下次往風之遺跡的作戰行動。

「沒甚麼問題的……但為了甚麼呢？」艾雲說。

「唔……沒有甚麼……謝謝……」說罷，瑪模便跑開了。

對於瑪模的反常表現和要求，艾雲自然感到奇怪；說：「究竟甚麼事啊？瑪模那傢伙。」

【最後之目的地--逆風之頂】

來到精靈失控的最後一個中心--逆風之頂喇！與之前比較，逆風之頂的路程將會是遊戲自開始以來最長的一個。可是，由於今次行程將包含指定角色瑪模，而她的一招「回復」又能夠為全體隊員補充HP；所以在角色體力回復方面絕對不成問題。同時，玩者亦可以按個人需要，攜帶比正常少的回復系道具。

至於魔法及道具的屬性方面，在遺跡內出現的「嘍囉級」怪物將包含吹雪、風、及無屬性等多個品種；建議大家在組合隊伍及選擇武器或魔法時，應以兼顧各方面敵人、較平衡的屬性選性方為上策。

艾雲一行人到達逆風之頂；眼前一片荒蕪，實在很難想像這裡原來是條繁華的村莊。



◆瑪模道出逆風之頂的過去……

「又是一個殘酷的景況呢！這是……村莊嗎？喂，瑪模，這裡究竟是甚麼地方？」艾雲說。

《逆風之頂・廢村》

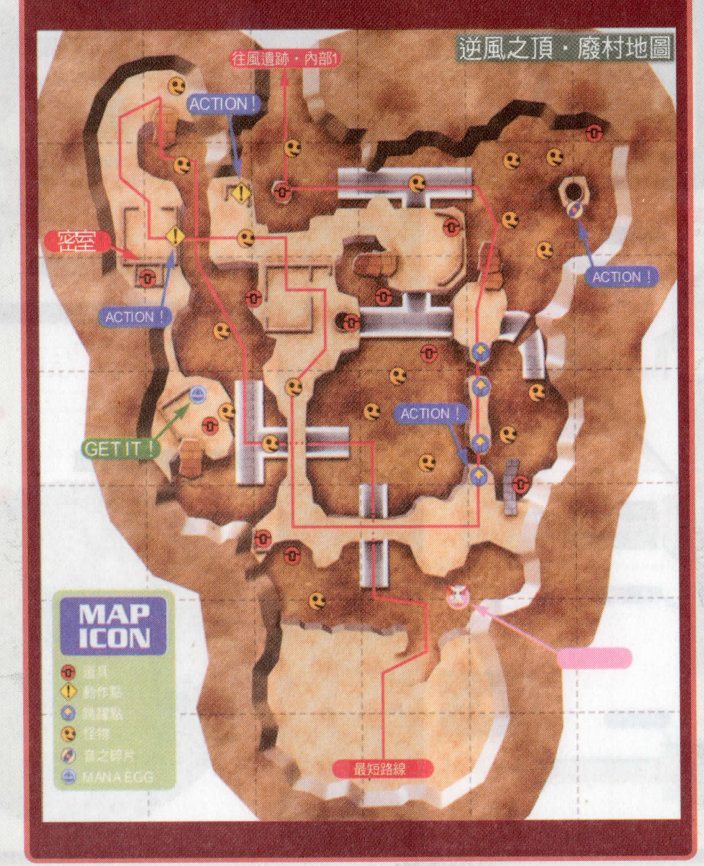
主角們在這部份內的行走路線，基本上是由同一水平的高台，以及地面穿過高台的隧道構成；大體來說，怪物主要集中在地面出沒。要避免跟怪物戰鬥的話，建議玩者要以高台作為主要行走路線。另一方面，在地圖左上方附近會有兩個動作點，依指示推倒牆壁，便可創造出接連對面高台的天橋，讓主角們利用高台路線繼續前進。



◆將牆壁推倒，為自己創造出空中通道。



◆要避免戰鬥？利用高台通道前進吧！



「兩年之前，這裡的確是條村莊……但現在嘛，就不能想成是村莊了。」瑪模開始道出有關這條條莊的故事。

「我的婆婆曾在這裡的學校當老師……所以，曾經來過好幾次。」

「婆婆是個頭腦好，而又喜歡小孩的人；曾經說過『多小孩的就是快樂的村莊』之類的話……」

「但在兩年前，在沒有任何先兆的情況下，精靈失控向這村莊逼近……」

「大家都慌忙地從村莊逃出來；之後，如龍捲般的風吹襲村莊，甚麼都被暴風吹走了……」

事件之駭人聽聞，實在叫同行的捷度難以置信：「這是甚麼一回事！整條村莊消失了……」

布蘭度則說：「那……住在這裡、並失去故鄉的人……」

〔按：除了艾雲和瑪模以外，說話的發言者將視乎玩者角色的選擇而定。〕

幾經苦戰，終於離開了荒廢的村莊；但主角們前進之路，卻被一團厚厚而強勁的龍捲風阻擋著。



◆艾雲想到用身後的飛機殘骸幫他們進入遺跡。

「那……那種是甚麼？」艾雲帶點驚惶地說。

在暴風的中心部份，可以隱約見到風遺跡的所在位置。

「就是那裡嗎……但要怎樣才能去到呢？」捷度說。

這時候，艾雲在附近發現了一艘似乎是飛機的殘骸；然後接著說：「是它了！用它的話便可以往那裡去。」

瑪模圍繞殘骸打量了一下，然後說：「唔，艾雲……這東西您打算怎樣使用？」

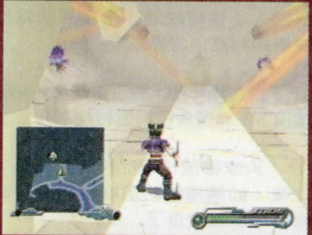
「唔，無問題的，瑪模也來幫手吧！」艾雲顯得胸有成竹。「大家也來幫手吧！」

之後，眾人便合力將飛機殘骸從泥土取出來，並利用周圍「有用」的雜物，給飛機添上各項配件。不一會兒，飛機的翻新工作便算大功告成。

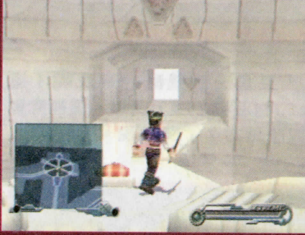


《風遺跡・內部1》

這部份地圖面積雖然廣大，但由於路的分支其實並不多，故走畢全程所需的時間相信亦不會太久。值得留意的地方包括有地圖中央兩段窄巷，除了有怪物待機伏擊外，更有橙色光柱從房間上方射下；要避免無謂的受傷，大家走經時就要加倍留意喇。另外，在離開「內部1」迷宮前大家將會見到一個三葉式的迴轉機關；按鍵後轉中斜向下方的一端向前便可進入「外部下段通道」地段。




◆留心從天而降的橙色光柱……

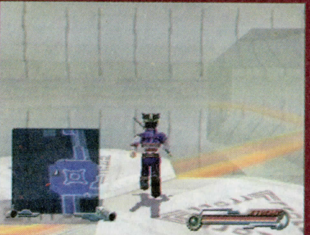


◆轉中斜向下方的一端向前……走得！。

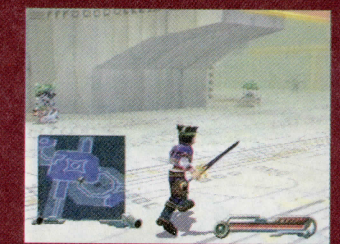
《風遺跡・內部2》

「無風無浪」地走過「外部下段通道」，進入迷宮「內部2」部份。比較之前的「內部1」，這部份的地圖和行走路線相對較為複雜；複雜的原因在於玩者需要利用迷宮內多種裝置繼續前進。剛進入迷宮，玩者便需按動動作鍵，然後乘坐移動台到達地圖的右端。走過一段路後，玩者就要利用兩台作「圓形循環流動」的浮游方塊，到達地圖的下方。利用另一個移動台，便可輕鬆到達地圖的上方，並進入「外部中段通道」。至於論到本部份內「最麻煩」的地段，當然首推地圖中央處、第一塊浮游方塊所圍繞的地區啦！此外，玩者更需要利用兩組方塊相連並行的有限時間，從第一塊走到第二塊去；稍有不慎，便會掉到下層佈滿各類怪物的地段去。不想牽涉入無謂的戰鬥的話，走經這裡時便要格外留神了！

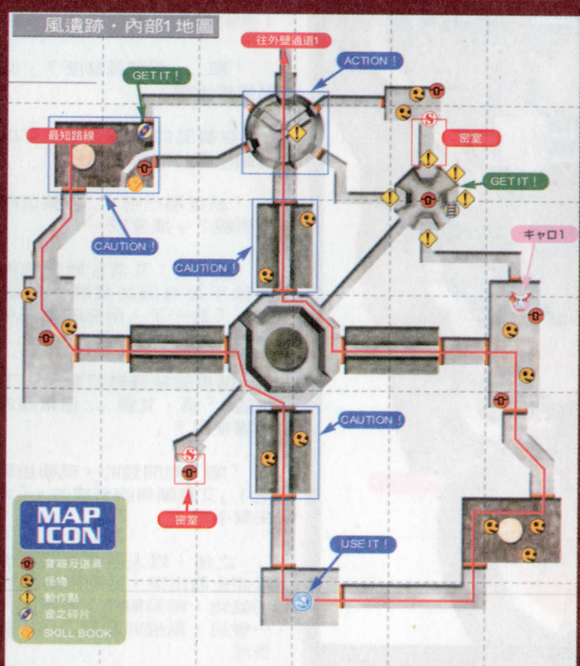
利用「外部中段通道」，走到遺跡「內部2」的二樓；按制啟動升降機，再經一樓，便可進入遺跡「上段通道」。



◆從第一塊浮游方塊走到第二塊，絕對千鈞一發！



◆不慎掉到地面的話，便需面對眾多敵人。



《風遺跡・頂部》

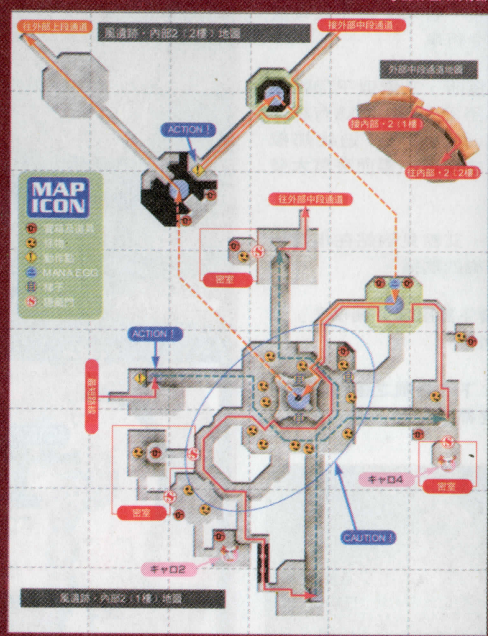
經「外部上段通道」，到達遺跡的頂部；進入隧道，便會找到本遺跡的BOSS--「ボーンマンティス」。「ボーンマンティス」屬於風屬性的昆蟲型怪物，攻擊屬性方面以土屬性至為有效，千萬不要對牠作任何風屬性攻擊。此外，由於牠的左、右臂分別對魔法及物理攻擊帶有耐性，要是攻擊牠的兩臂的話，必須以魔法攻擊右臂、物理攻擊左臂方為有效。防具準備方面，需準備有防禦或治療麻痺的道具或藥物。戰略方面，由於對方擁有極高的行動和移動能力，建議玩者可先攻擊其雙臂，廢掉後才集中攻擊怪物主體；主動攻擊的同時，利用CRITICAL CANCEL對方攻擊亦同樣重要。至於今次必須同行的瑪模，則可集中負責後勤支援工作，不時為同伴回復HP；有了這位回復系角色在陣，要擊倒「ボーンマンティス」相信只是時間的問題。

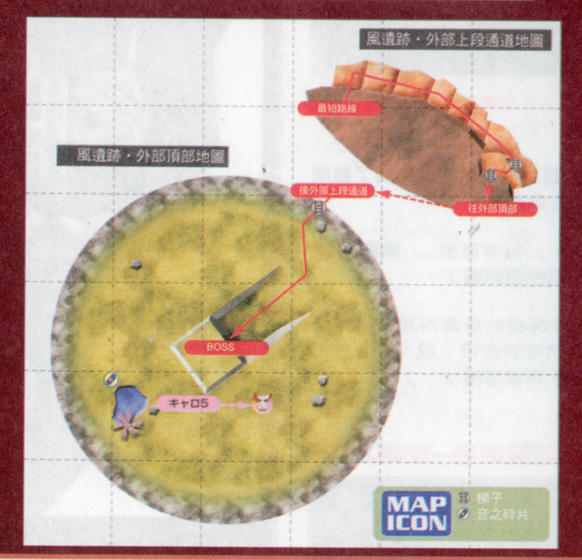



◆利用土屬性魔法向敵人施以攻擊。



◆「ボーンマンティス」擁有極高的行動和移動力……







但話雖如此，眾人對於艾雲的方法似乎仍有中保留。捷度說：「做得還可以……但用它真的無問題嗎？」

「就算經過修補，但總覺得它好像快要破爛似的……」瑪模說。

「哈……哈哈哈！無問題的！……應該。」艾雲說。

「喂喂，它真的能夠送我們到精靈處嗎？」布蘭度說。

談到這裡，艾雲忽然認真起來；說：「試想想吧，在這種情況下，就是軍方的飛機也不可能飛越吧……所以，我們用這飛機又能夠做到甚麼……」

「所以……儘管去吧！各位！！」艾雲說。

「呀，甚麼？」在艾雲自說自話的時候，其他人原來都已經登上飛機。

「瑪模……其他人呢？」艾雲問道。

「大家都已經上機喇！」對於今次旅程，瑪模表現得相當興奮。

「大家都……唔，那麼由誰去推飛機啊？」艾雲提出了一個相當愚蠢的問題。

「艾雲！！」瑪模直接了當地回答了。

「講笑……吧！」事到如今，艾雲也只有照辦。

接著，艾雲走到後方準備推飛機。

「真的讓我一個人去推嗎？……那麼，我推了。」艾雲說。



◆好不容易才趕上「飛機」……

「努力啊，艾雲！」瑪模說。

艾雲使勁地推，總算將飛機推落前面的斜坡了。

「呼，成功了！」艾雲說。「等……等等啊！我還未上機呢！」

為了趕上飛機，艾雲以極速奔向在斜坡上滑行中的飛機；幸最終也成功趕上。

飛機一直往下衝，並插進了暴風圈。幾經波折，終於到達目的地風之遺跡的入口；而新一輪戰鬥亦即將重新展開。

【失控完結、和平在望？】

擊倒「ボーンマンティス」後，艾雲等人便進入風遺跡的靈力之間。

「最後的石板……果然還是在這裡嗎？」艾雲說。裡也不行了，趕快往外面走吧！」

可是，外出的通道已經被掉下來的大石堵塞了。

走到石板所在位置，艾雲說：「好！這是最後的石板了……一切到此為止。」



◆最後之石板就在眼前……

取下「風之石板」後，突然間，房間出現強烈的震動。

「等等啊……這遺跡只是懸浮於空中的……」艾雲說。「麻煩了！趕快離開這裡！」

主角們衝出靈力之間，並經動力室，重返之前到過的格納區〔格納エリア〕。

「嘩！」只聽到慘叫一聲；走進格納區的艾雲等人，原來都被房內掉下來的石塊擊中了。

「呼……又是個殘酷的經驗呢！算安全著陸了吧？」艾雲說。「大家都無事嗎？這

「可惡！被封住了嗎？」焦急的艾雲說。「混帳！！只能夠來到這裡嗎？」

正當主角們感到孤立無援之際，一塊大石從天而降。

「嘩……!」大石幾乎擊中艾雲等人。接著，一條繩梯從房間頂部垂下；原來是部隊的其他成員。

「嘜！無問題嗎？」說話來自一把熟悉的聲音。

「呀……他們！他們來了嗎？」艾雲說。

在同伴的幫忙下，艾雲等人終於離開了遺跡內部；安全脫險後，大伙兒更在遺跡頂部閒談起來。

「可是呢，我真想不到大家竟會到這裡來。」艾雲說。



◆眾人在遺跡頂部聚首一堂。

「這裡已經是作戰行動的終結了，不得已都將他們帶來吧！大家也很有氣勢呢！」迪妮說。

「精靈失控到這裡也已經結束了，也能給這附近的人們安心地生活下去。」卡米妮說。

「呀！至此……死去的戰友們也能夠安息了吧！」布蘭度說。

「精靈們也從痛苦中被解放出來了；人們的痛苦，也煙消雲散了吧！」捷度說。

「那麼露加村的人們都可以回去了嗎？大家……都要恢復原狀了吧！」迪圖說。

「嘻嘻……多好啊！以後大家便能幸福地生活下去了！」瑪模說。

「唔！阻止了精靈的悲歎的話，自然不久便會將一切治癒。」烏魯古說。

看著面前曾經在裡頭出生入死的遺跡，艾雲還得意地說：「終於都完了……雖然有不少困難的經歷，但現在來看卻總覺得不太盡興呢！」

聽到這裡，站在一旁的迪妮說：「那是……因為任務已經順利完成；這是有賴大家所付出的努力的。」

「多謝您，艾雲！託您的福，令我感到一直期望已久的事情已成為事實。」她又說。

對於迪妮的「客氣」，艾雲似乎感到有點不習慣；說：「噢，怎麼了啊！這麼快便改變了，總覺得怪怪的……迪妮。」



◆古羅爾和史柏古圖也來了，大團圓結局？

就在這個時間，一輛軍方卡車駛到；下來的是古羅爾和史柏古圖。

「啊，各位！終於都完成了吧？」古羅爾說。

迪妮向他敬過禮，然後說：「古羅爾中佐大人！作戰行動已經順利完成了。」

「辛苦大家了！持續至今達數十年、精靈失控的恐佈已經成為過去了。辛苦了，迪妮少尉！還有各位！！」古羅爾說。

之後，史柏古圖走到艾雲身邊，然後說：「那麼……我想拿走最後的石板了。為了今後的研究，它可說是必要的。」

「雖說這東西對我是不必要……但絕對不可用來幹壞事啊！」艾雲說。

「當然啦！同『ENSHANTO GEAR』一樣，我們的研究會以人民為目的地將它利用。」

〔按：「ENSHANTO GEAR」〔エンシャントギア〕位於艾斯卡妮近郊，是盧切斯對於古代文明的重大發現。本身相信是古人用作產生動力的裝置，但技術之高卻比現代科技更為優勝。自發現它後，盧切斯將動力用於軍事及民生兩方面，亦令到這國家的科技發展以極驚人的速度前進。〕

艾雲最終亦將石板交到史柏古圖手中。接過石板後，後者表現得異常興奮；說：「啊……!太好了！古代文明的神秘……那個謎團，至此……」

「史柏古圖！」古羅爾的一句話，令處於亢奮狀態的史柏古圖清醒過來。

「那麼，我們要回去報告了。」古羅爾說。「迪妮少尉也一同來吧！您的功績，軍方高層也在讚賞著呢！」

對於古羅爾的提攜，迪尼又焉能不心存感激；敬過禮後，便說：「中佐大人，多謝您！」

之後，古羅爾又對眾人說：「各位！恐佈終於從這片大地上離去了！我代表居民……不是，是全體人民向您們致意。」

「您們所作出的努力，我將會如實地報告！回到露加村稍為放鬆一下吧；這是對大家努力的謝意……辛苦大家了！」說罷，古羅爾等人便乘車離去。

對於古羅爾的一番話，艾雲顯得有點不是味兒；說：「那更合我心意啊！甚麼也不用做，我樂得清閒！」

「哎唷哎唷，艾雲……到最後您

還是討厭中佐嗎？我還以為小孩一定已經畢業了呢！」卡米妮說。

「我不是在故意找缺點啊！可是……總覺得太容易了，感覺不到是完結了一件重大的事情。」艾雲說。



◆對於古羅爾的為人，艾雲始終無法信任。

「回到村後，您還能感受不到嗎？……比起它還有甚麼事更實在呢？那就是享樂喇！」卡米妮說。

最後，眾人便登上卡車返回露加村，並準備接受英雄式的歡迎。

【阿魯卡達人之逆襲】

「唔……很悶啊……我討厭卡車啊！還未到露加村嗎？」瑪模說。

「冷靜點吧，瑪模！回到露加村後，便可以讓您無拘無束地玩個夠。」艾雲安撫她說。

「老實說，我們是阻止了精靈失控吧；可是，我卻沒有感到絲毫真實感呢！」迪圖說。

「不過，我們不是仍能生存著嗎……應該說成是為這部隊所幹的成功吧！……只提供了少許協助的軍方也應該感到差慚吧……」捷度說。

說到這裡，旁邊的卡米妮想起了一件事；她說：「但我聽到些奇怪的事啊！阿魯卡達的一方，似乎有些甚麼行動呢！今次又要挑起些甚麼呢……？」



◆在車上，卡米妮提起一件叫她憂心的事……

「阿魯卡達？為的是甚麼啊？精靈失控已經完結了啊！」艾雲說。

「不知道啊。剛才迪妮曾說過這事……」卡米妮答道。

談到阿魯卡達，又豈可少了捷度的份兒；他說：「精靈失控已經停止一事理應也傳到我國去；就如古羅爾中佐所想的一樣，我想我國也會向盧切斯軍表示感謝……」

「可是，古羅爾這種人會是那麼和藹可親的男人嗎？似乎跟聽到的不同啊……」一直保持緘默的烏魯古也加入討論。

「的確……很兒戲呢！當時因為我也很高興，所以沒有留意到……」卡米妮。「總覺得有點不妥……回到露加村時，礙事的人或許都已對事情始末封嘴了。」

「哼……考慮到那傢伙的性格的話，那就大有可能喇！」艾雲得意地說。

聽到這裡，在駕駛室的布蘭度終於按奈不住，高聲喊道：「喂！你們這班人！要適可而止，不要再說盧切斯的壞話啊！除阻止精靈失控以外還有甚麼企圖啊！」



◆布蘭度可算是個「死硬派」的盧切斯軍人！

「卡米妮！作為軍人的妳說這種話，著實是廢話連篇啊！」他繼續咆哮。

「對不起，我沒有打算那樣……」卡米妮說。

「錯喇錯喇！看好前面吧！駕駛途中不要東張西望啊！」艾雲說。

之後，烏魯古又說：「事實上精靈失控中叫人痛苦的事已經消除了……可是，不能叫人安心的是可能又會有再次展開戰爭的可能。」

「又要展開戰爭嗎？好不容易才終止了精靈失控……我對戰爭已感到厭倦了。」迪圖說。

「所以就要靠我們了！為了這項工作，還特意結集起來組成這隊伍……」艾雲說。「迪圖您也不用擔心啊，在露加村輕鬆一下吧！大家不是說好要搞大食會嗎？」

「唔！」得到艾雲的開解，迪圖也放心多了。

「唔！只要互相理解，便能防止衝突發生。我們的工作還沒有完結啊，反而可能現在才是開始呢！」捷度說。

「嘿，也是啊……將露加村的氣氛改變過來吧！」布蘭度說。「唔？那是……甚麼？」

布蘭度突然將車子停了下來。

「『前面工程進行中，向左轉』？那不是要繞道而行嗎？不是吧！竟有這種事……」布蘭度見到路上的告示板後說。



◆主角們在不知不覺間已墮入了敵人的圈套……

在千個不願意下，布蘭度亦只有將卡車稍為退後，並駛進左旁的山間小道。

車行不久，去路竟然又被一塊告示板阻擋著；焦躁的布蘭度於是下車看個究竟。

「『前面已是終點』？這是甚麼意思啊！剛才還寫著要行這條路呢！」布蘭度說。

「搞甚麼啊……情況有點不尋常呢！」艾雲於是大呼：「布蘭度！小心啊！」

就在這個時候，大批石頭從斜坡上滾下來，並將車子後退的路封著。

「是圈套啊！衝出去吧！」艾雲指示同伴迅速離開車廂。

「可惡！是誰啊？為甚麼做這種事？」艾雲大呼。



◆看來戰鬥已是在所難免……

「將石板交出來！不值得為它而掉去性命啊……」一把女性的聲音高聲說道。「我知道它是在你們手上的。」

「甚麼？它已經不在我們手上了！」艾雲說。

伏擊艾雲等人的，原來是由一位女孩帶領；她遙遙的站在山坡上跟他們對峙著。

「我看得很清楚！說謊是無用的……上！」只見女孩一聲令下，數名充滿敵意的士兵已站在艾雲等人面前。

「可惡！不相信人家的說話的話，便交交手吧！不要走開啊！」艾雲說。

雖然不知道對手是何方神聖，但戰鬥已經一觸即發了。

《山間道》

在這條單程而沒有任何分支的羊腸山路上，主角們需要應付共四場戰鬥，直到擊到「BOSS」魯迪娜為止。由於未曾返回露加村，參戰隊員當然亦會係同之前逆風之頂的成員相同。在首三回合，每回合玩者只需應該由嘍囉組成的小組，相信絕對不會有甚麼問題；加上由於角色們的SP將會由零開始，建議大家在對魯迪娜一組的最終回合前盡量保留和儲積SP值。至於魯迪娜本人，可說一位全能型的戰士，能使出強勁的必殺技及魔法，兼擁有極高的移動和行動能力。建議盡量先幹掉同場的嘍囉戰士，然後集中用各類必殺技及魔法向魯迪娜施以猛擊；由於後者屬無屬性戰士，故用甚麼屬性的攻擊或魔法也無問題。此外，由於對方善於利用魔法令主角們處於異常狀態，可以的話亦最好封閉她的魔法使用能力。



◆SP值變成「0」；要使用必殺技？又要重新努力了！



◆就算一早將魯迪妮擊倒，亦要將同場全數的嘍囉幹掉才能過關。

【陰謀曝光】

戰敗的阿魯卡達女孩，被艾雲等人綁了起來，並準備接受後者的盤問。

「太殘忍了！！盧切斯的畜生！

好了，早早把我幹掉吧！！」那女孩說。

「等……等等啊！我不明白妳的意思。到來施以襲擊，就是為了那樣？」艾雲問道。

這時候，同屬阿魯卡達人的捷度上前，俯身問女孩：「叫魯迪娜吧！記起了嗎……有關我的事？為甚麼要襲擊我們呢？在阿魯卡達究竟發生了甚麼事？」

「你這個背叛者！賣國賊！你所做的事會引起多殘酷的後果，你知道嗎？」魯迪娜忿怒地說。



◆魯迪娜怒罵捷度是賣國賊！

「快點交出石板吧！絕對不可將它交到盧切斯人之手！」她又說。

「呀？在遺跡找到的石板嗎？已經交了出去喇。是那麼重要的東西嗎？」艾雲驚奇地問。

「甚麼？怎會這樣的……完了！」魯迪娜表現得相當沮喪。「為甚麼要這樣做呢？不知道那石板的含意嗎？」

「這是怎麼一回事，魯迪娜？」捷度問。

「盧切斯軍現正進行一個你們不知道的計劃……所有事情，都只是那計劃的一部份……」魯迪娜說。

「那四個遺跡的含意……盧切斯軍的目的，並不是精靈失控；而是那似乎是古代人產生出來、最邪惡的『力』！！」她續稱。

「妳在說甚麼啊？遺跡的力不是已經由我們停止了嗎？」艾雲說。「是否古代人的雖然不大清楚，但麻煩的事情理應已結束了吧？」

「已被開放的遺跡，阿魯卡達軍也在確認中。當見到遺跡內的壁畫時，阿魯卡達的學者都感到十分驚訝……」魯迪娜說。

「『跟舊世界交換而產下的力，變成偉大的技並予以保持；改變生命和世界的力、並導向新世界的，就只有『昆・尼』〔クァン・リー〕。』」魯迪娜背出遺跡內壁畫的內容。

「雖然不知道它是件多危險的武器，但盧切斯軍一旦取得，難道不會在戰爭中使用嗎？」她續稱。

「太愚蠢了……我竟然被騙到盧切斯軍的計劃去嗎？」捷度感到自己彷彿成了國家罪人。

聽到這裏，布蘭度也終於要開口了；說：「等一等啊！單憑這女子的蠢話就相信嗎？難道要否定我們自己所幹的事嗎？」

「唔……也不可立即相信她；我們所幹的事的而且確拯救了不少人。她所說的不可以立即盡信。」烏魯古說。



◆烏魯古也認為不可輕信魯迪娜的說話。

「你們根本甚麼都不知道！真正的麻煩到現在才正式開始呢！」魯迪娜說。「都已經說了，為甚麼……為甚麼總是不明白啊？」

在魯迪娜從失望步向絕望之際，艾雲走到她面前，並說：「……您……在哭嗎？」

「唔……」烏魯古似乎要說甚麼。「甚麼？那是……！」

「那是……甚麼啊？」布蘭度說。

「那不是在露加村附近嗎……？」捷度說。

「愚材……不是一切都已經完結了嗎？」艾雲說。

眾人所驚訝的，是見到一道白光正從天上直射到露加村附近；接著，一團神秘黑影又從白光內衝向地面。



◆看見遠處的異象，艾雲等人都為之驚訝……

這原來是古羅爾等人所幹的好事。當艾雲等人還在猶豫是否相信魯迪娜之際，古羅爾和史柏古圖則在露加村旁、一個叫「星辰之廣場」的地方，幹著些似乎是不可告人的勾當。

「門用『四靈之石板』打開了……就如古代的傳說一樣！我的報告書也是如此呢！」史柏古圖說。

古羅爾看了看廣場上的裝置，然後說：「果然是呢……終於都打開通道了！也終於輪到我們出場了。」

「恭喜啊！之後就只是等待您的喜訊喇！」史柏古圖說。

「交給我吧！我一定拿到手給您看的。那終極之力、偉大的武器--『昆・尼』！」古羅爾得意地說。

「哈哈哈……」之後兩人一同狡猾地大笑。「突入部隊，前進吧！」古羅爾一聲令下，旗下親信部隊便向那神秘裝置的入口進發。



◆古羅爾的陰謀究竟是……？

至於仍為魯迪娜所說之事猶豫不決的艾雲等人，似乎已經意識到真正的惡夢才剛剛開始。

「那道光很接近露加村吧！就如魯迪娜所言，收集遺跡石板其實另有企圖，似乎是真的啊！」艾雲說。「軍方的目的並不是為了阻止精靈失控……返回露加村吧！要快！」

返抵露加村後，艾雲等人發現整條露加村已經被軍方所佔據，理由是進行特別的作戰行動。為查明真相，艾雲便決定到指揮所向迪妮問個明白。

來到指揮所門外，艾雲已聽到裏頭的爭吵聲音。

「絕對不容寬恕！就取你的生命來償還吧！」從聲音判斷，那人應該是魯迪娜。

進入指揮所，見到魯迪娜粗暴地將迪妮推到牆邊；艾雲當然不會坐視不理，說：「停手啊！迪妮是毫不知情的！在那種事之前，究竟在發生甚麼事？理解事件的方向是錯誤的嗎？」

「不要緊，我們已經無用了，作戰已經完結……您們、還有我的任務也已經完結了。」迪妮萬念俱灰地說。



◆魯迪娜質問迪妮有關古羅爾的陰謀。

「那是怎麼一回事啊？盧切斯軍究竟在搞甚麼啊？究竟是甚麼，迪妮！」艾雲問道。

「古羅爾中佐開始了另一個計劃，而那是……全新遺跡的探索……全都是為了給軍方全新的力量……」迪妮說。

「對不起啊……部隊內的各位為阻止精靈失控而齊心合力，而我亦相信軍方和人民應能保持和平的關係……」她又說。「可是，全都是我自私的妄想而已……包括軍方為和平作出貢獻、與不同人種的合作協調……有那些想法的，原來都只有我自己一人……」

接著，迪妮向之前對她無禮的魯迪娜說：「妳是阿魯卡達人嗎？對不起啊，各位，這是我的責任……可是，我已經甚麼都做不到了……」

卡米妮似乎並不相信迪妮的話；走前一手將後者逮著，然後說：「別裝蒜吧！老是說些洩氣話，還要為中佐辯護而將真相掩藏著嗎？」

「我根本不知內情！！現在發生甚麼事，我真的完全不知道！」迪妮推開卡米妮的手並說。

之後，迪妮走到辦工桌前，拿起上面的勳章；說：「這是我取得的勳章！是給出色地將任務完成軍人的最高榮譽！而給軍方的進一步發展是……」

說罷，便將勳章狠狠地擲到地上，並說：「果然是軍人呢……像是蠢材一樣！」

魯迪娜一腳踏到勳章上，然後說：「結果係，盧切斯的傢伙們沒有任何改變。取得技術這種力量，創造新的武器，然後將世界當自己的東西吧！」

「事態已變得不容放鬆啊！被蒙騙後，要承擔一半責任的我已不能再相信盧切斯了！」捷度說。

此話聽在身為盧切斯人的卡米妮內，自然不是味兒；她說：「就是我也被蒙騙了啊！盧切斯、盧切斯……那種語調實在令人嚥不下呢！」

「大家都在說謊呢……因為我所作出的努力，竟導致全部人都死去……」迪圖沮喪地說。

「我不會再相信任何人！因為自己的任性，然後大家互相殘殺！！」說罷，迪圖便衝出了指揮所。

「給我交待這事啊！」魯迪娜也走出去了。

「哼！搞甚麼啊！結局就如古羅爾所預期：堂皇的開始，之後是失望，最後各散東西嗎？」艾雲說。「果然是些光懂做夢的傢伙呢！走上夢的話便見到一班蠢材，集合著一群出色的小丑。」



◆迪妮建議與艾雲到艾斯卡妮查明真相。

就在這時候，迪妮走到艾雲身旁，並說：「艾雲！跟我一起去艾斯卡妮吧！弄清中佐究竟打算幹甚麼！」

「噢噢，今次又打算怎麼做呢？」艾雲問道。

「在艾斯卡妮的軍用設施中，有些不能自由出入的地方；在那裏一定可以知道中佐的目的。」迪妮說。「就算這樣我也不能贖罪啊……只想給自己一個交待！」

於是，兩人便乘火車到艾斯卡妮去。

【昆・尼計劃】

到達艾斯卡妮後，艾雲對迪妮說：「雖說現在才知道古羅爾的陰謀，但對於它的意圖真是毫無頭緒嗎？雖說是要找個交待……」

「他沒有想過透露不能理解的事；決定想做的事的時候，都只會自己一個人去想。」迪妮說。

「如果你會因這樣而哭著上床睡的話，那真是不好意思啊！」迪妮笑說。「而我呢……就不會因此而放棄，反而會正面對待，而且不會默不作聲。」

「唔……可怕……這個記仇的女人……」艾雲說。

「係喇，何時開始頭腦變得這麼好的？被古羅爾中佐挑釁時，我想您最初是相當忿怒的……」迪妮說。

「我呢……也真是在發怒的；可是……既然他打算無論如何都要進入設施，我想我也要一起吧？」艾雲答道。

「那麼我也聽任您的吩咐了！軍隊所處的雖然是個堅實的地方，但總會有各種辦法的。」迪妮說。

從這裡起，艾雲便開始與迪妮聯合行動，到市內查探有關古羅爾監督精靈作戰行動背後的真正目的。迪妮的計劃，是潛入當地的軍用設施進行刺探；可是，利用「高原地區」通往「軍施設」的大閘是進不了裡頭的。玩者必須繞道、從「下町」的小巷到達設施的小閘，然後通過對話欺騙守衛方可成功。



◆從「高原地區」的大閘是進不了軍用設施的。



◆在「下町」小巷內的小閘，騙過守衛後，便可順利進入。

在設施內，艾雲等人可通過與士兵攀談得到各類情報；其中最重要的，則是到「兵員詰所」請教那裡的軍曹。這亦是完成今次「刺探行動」所需的必要條件。

以下是迪妮跟那軍曹的對話內容。

「唔！是誰啊，你們！」軍曹說。

「辛苦了，軍曹！他是我的隨從。」迪妮說。

「實在失禮了，少尉大人！究竟有何貴幹呢？」軍曹說。

「古羅爾中佐發怒了。究竟是怎樣安排去做的？計劃變成了怎樣？」迪妮騙他說。

「呀……？無理由啊！在準備過程中並無絲毫不足之處。」軍曹不明所以地回答。

「請覆述一下命令吧！」迪妮恫嚇他說。

「呀！」見到迪妮如此認真，軍曹也不得不認真地回答；他說：「第一階段；以停止精靈失控這名目，收集各遺跡內用作鎖匙的石板。」



◆軍曹將精靈作戰背後的真相和盤托出。

「第二階段；利用收集到的石板，打開位於露加村附近、最後之遺跡的門。拿取叫……『艾保魯』的東西。」他繼續說。

「最後階段則是我不太明白的……『以艾保魯引導到昆・尼』！就如以上所說的，昆・尼計劃已到了第二階段，並順利地進行中。」至此，精靈作戰行動背後的真正目的，已經弄得一清二楚了。

「辛苦您了，只是想試試您而已；打擾您真是對不起，軍曹。」迪妮說。「那麼，『阿卡皮人234號』！返回露加村，並將事情完整地報告吧！」

〔按：「阿卡皮人234號」〔アカピーマン234號〕乃迪妮給艾雲改的代號，用作哄騙設施內的士兵。〕

「……又來了。係……明白了！隊長大人……」艾雲回應得不是味兒。

成功獲得情報後，艾雲和迪妮便準備離開艾斯卡妮。

在登上火車前，艾雲對迪妮說：「古羅爾那傢伙，還有史柏古圖，都是為了自己才進行今次行動；這一點是不會錯的。還有尋找那個叫艾保魯的東西吧……」

「應該守護民眾的軍隊，為了私利私慾而隨意調動，簡直不可饒恕！……要設去阻止他們。」迪妮說。「可是，究竟要怎樣才能阻止中佐呢……？」

「那班傢伙的目的是還未達到的……返回露加村吧！將此事告訴大家！」語畢，艾雲便同迪妮登上火車。

返抵露加村後，眾人齊集於食堂內，艾雲便將事情的真相和盤托出。

聽罷以後，首先發言的是烏魯古；他說：「那麼……盧切斯軍也是被古羅爾和史柏古圖二人蒙騙的吧！」

「可惡……古羅爾那傢伙！欺騙老子的帳，我一定會全數取回的！」布蘭度忿怒地說。



◆布蘭度「突然」對古羅爾恨之入骨！

「可是，以『艾保魯』引導至『昆・尼』……是古代文明的最終武器吧！……究竟擁有甚麼樣的力量呢？」捷度說。

「姑勿論如何都必須加以阻止！他們任意的行動，也許會有阻止的方法的。」他又說。

「不錯！大家已經交往了一段日子了！阻止遺跡被侵害，都是我們的工作啊。」艾雲說。

就在這時候，一直保持沉默的迪圖突然站起來，說：「我是不會相信的！要我相信嗎？除非艾雲不是盧切斯人吧！！」

聽到同伴這番話後，艾雲走到迪圖身旁，並說：「呀，是這樣嗎？迪圖。我不打算說些甚麼去令您相信我……可是呢，至今我們所作的努力，若全部只當是泡影般看待的話，我就實在無法理解了。」

「我只是說出見到、感受到的東西！所以，我會為查明真相而去的！」艾雲續稱。

這時候，「新隊員」魯迪娜突然加入發言；說「你們真的打算從後追趕軍隊嗎？古羅爾等如此專橫獨斷，戰鬥能力難道就只有這樣？」



「呀，真的是認真的！搶先古羅爾一步吧！魯迪娜，妳也來吧！」艾雲說。

「阻止盧切斯失控，雖說是我希望和適合去做的……但我會被大家信任嗎？」魯迪娜說。

「不會再冷不提防地襲擊我們了吧？」艾雲打趣地說。「今後，敵人並不是盧切斯，而是古羅爾！明白了吧？」

「唔……」魯迪娜不禁竊笑。「你真是個奇怪的傢伙。」

「村內的人都會給我們提供協助啊！就如以往的情況一樣，給我們提供援助！軍方的命令當它是放屁吧！」瑪模說。

至於具體辦法方面，卡米妮說：「此外，前往遺跡入口的方法已經找到呢！綠色岩石處有條只有村中人才知的秘道！」



◆卡米妮打探到一條可以進入遺跡的秘道。

「還未絕望的，只要趕快一點的話……等著我們吧，古羅爾！」艾雲說。

見到大家上下一心，迪妮都心感安慰；說：「艾雲，就拜託您追趕中佐了！那裡有些甚麼？要開始些甚麼？希望能用自己的眼睛弄清。」

說罷，迪妮轉身打算離開。

「喂，迪妮！究竟打算到哪兒去啊？一起戰鬥吧！」艾雲喝著她說。

「中佐的行動是不能不阻止的。我要向軍方上層報告，令計劃中止；雖然這是相當困難的事……」迪妮說。

之後，迪妮轉身面向眾人，說：「艾雲，還有各位……這個卑劣的計劃，無論如何都請各位將它阻止下來！」

「迪妮……一個人去沒有問題嗎？」艾雲問道。

對於艾雲的關心，迪妮顯得有點尷尬；說：「竟要被這不合格的小子擔心……我真是那麼差勁嗎？」

「那……再見了！這裡就交給您了，振作點啊，艾雲！」說罷，迪妮便離開了食室；而主角們為求真相、公義之戰亦隨之展開！



◆迪妮勉勵艾雲要繼續努力。

【黑暗的迷宮--星辰之回廊】

為追趕古羅爾及其部下，艾雲等人遂向星辰之廣場進發。在路上一顆巨型綠色岩石處，果然發現了卡米妮所說的秘道，因而順利到達廣場內的星辰之門。

在進入遺跡之前，玩者將可於入口處找到「四靈之石板」。至於星辰之回廊，則可說是個全密封式的地下迷宮。星辰之回廊共分為30層，在這個階段，玩者只需在首10層進行冒險。每層迷宮之間有升降機連接，但必須留意，升降機是「有落無上」的；打算收集道具的玩家在往下層前就要搜索清楚喇！每5層設有一個JIO POINT，玩家可以按需要盡量利用。此外，迷宮的間格、道具及升降機位置等都是隨機決定的；這點絕對值得打算作多次挑戰的玩家留意。



◆取得四靈之石板……

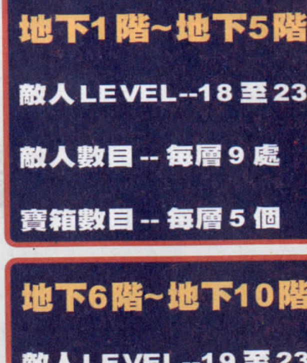
戰略方面，迷宮各處都佈滿了不同種類的敵人；但由於敵人的攻擊能力著實有限，相信不會俾到玩家們太大威脅。筆者亦建議大家可藉此培育LEVEL仍處於較低水平的角色或必殺技，為挑戰之後的強敵作好準備。



◆迷宮內佈滿不同種類的敵人。

◆終於找到升降機了！

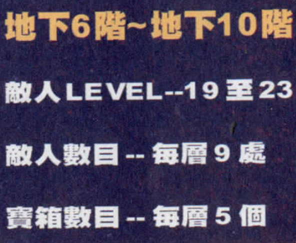
以下是星辰之回廊首10層的敵人及寶箱資料。


地下1階~地下5階

敵人LEVEL--18至23

敵人數目--每層9處

寶箱數目--每層5個


地下6階~地下10階

敵人LEVEL--19至23

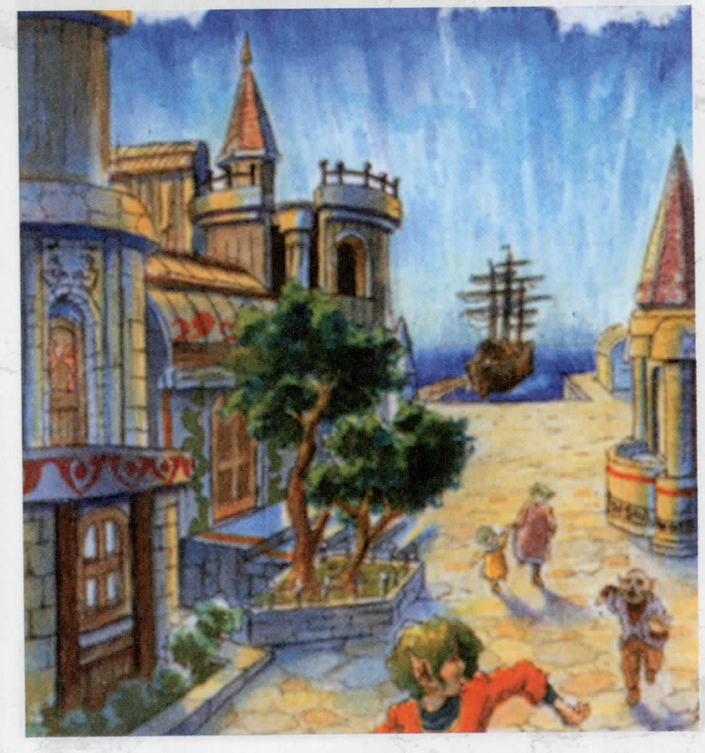
敵人數目--每層9處

寶箱數目--每層5個

在離開地下10階前，建議大家利用設於那裏的JIO POINT返露加村將遊戲儲存，並準備接受下個目的地--毒遺跡的挑戰。

【全新遺跡之一--毒遺跡】

完成首10層星辰之回廊，主角們便會進入首個全新的遺跡--毒遺跡。在這個遺跡內，怪物的特點是擁有極高的移動和攻擊能力，戰鬥時千萬不可掉以輕心！在攻擊模式方面，建議大家用魔法及屬性攻擊作為攻擊重心，其中以火、風兩種屬性的的魔法尤為有效。在防禦方面，由於遺跡內部份怪物的攻擊含有毒性，建議大家配備各類預防或治療毒性道具為荷。



《幻想之草原・1》



◆雖然有悠揚音樂的襯托　但大家也千萬不可掉以輕心。

這部份的地圖看似廣大，但其實並不複雜，基本上是只有一條路可以走到終點；其餘的分支都只是些短短的「掘頭巷」。值得玩者留意的包括位於地圖右上方、一段似乎「四野無人」的彎路。玩者會見到畫面右下方的XTREME計在瘋狂跳動，但卻見不到無何敵人；這是因為敵人其實已藏身於路旁長長的草叢內。另外，位於地圖左上方位置，在同一個圈內存在三組敵人；建議大家路經該處時需時刻保持準備姿態，否則隨時會受到敵人的突襲。



◆同一圈內出現三組敵人，救命呀！



《幻想之草原・2》

在這部份內登場的怪物其實並不多；可是，由於通往下一部份--「赤水晶之廣場」的通道設於這個呈圓形地圖的中心，周圍又被只設有兩個缺口的牆壁圍繞，在不參考地圖的情況，可能會給玩者產生混亂。不過，大家只要抱著「往中心走」的概念，相信就不會有太大問題。此外，地圖左上方將置有SKILL BOOK和音之碎片，值得大家多走一步「找找看」。



◆高高的牆壁，阻擋了主角們的去路。



走進赤水晶之廣場，艾雲見到前面有幾個人影；原來是古羅爾等人！

「是甚麼呢……他們嗎？麻煩了，躲藏起來！」艾雲說。

主角們於是立即躲藏起來，並偷看古羅爾等人的行動。

「……不行啊，中佐大人！無論哪件道具也開不了！」士兵向古羅爾報告。

「究竟怎樣才能進入這條通道啊？怎麼辦啊，史柏古圖！」古羅爾焦急地問。

「不，那是……我想決不會是需要另外一條鎖匙吧……」面對當前問題，史柏古圖似乎也顯得有點束手無策。

「大概……是用打開星辰之間那個四靈之石板來開吧……實在是被重重封閉呢。」他又說。

「『艾保魯』就在眼前，已經來到最後階段……怎麼會有這回事！」古羅爾說。

「昆・尼計劃的產物就在裏頭……並已達到終極進化的模樣。」史柏古圖說。「不單是這個遺跡，甚至是整個世界，通過艾保魯，往昆・尼和引導我之道根本並無分別……」



「在說甚麼蠢話啊！如果不能到我手上的話，無論如何也是沒有意義的！」古羅爾說。



◆古羅爾這個焦急表情，竟可讓艾雲哈哈大笑。

「快點找人給我到地面，並將那石板取回來！在士兵回來之前，我們會在上面等著！」說罷，古羅爾等人便離開了赤水晶之廣場。

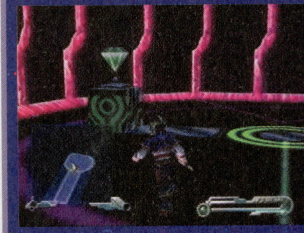
「哈哈哈哈！多愚蠢的小子啊，古羅爾那傢伙！那種表情還是首次見到。」艾雲說。

「簡直是愚蠢的傢伙呢！」布蘭度說。

「在這門的前方，叫作艾保魯的東西就在裏面嗎？」捷度說。

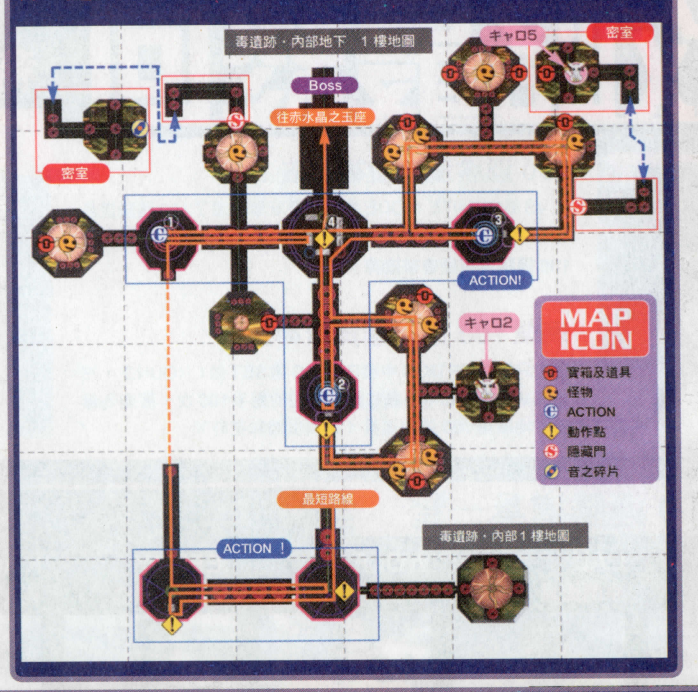
「『四靈之石板』就在我們手中；古羅爾離開了，是大好機會啊！」艾雲說。「將它嵌入那個凹位就可以了嗎......」

《毒遺跡・內部》



◆機關的重要組成部份 -- 水晶台。

看過地圖上筆者所建議的最短路線後，大家可能會被其複雜程度嚇怕；不錯，要征服這個區域，玩者是需曾經在同一條路上來路穿梭的，目的是為了開動發射台和移動具有三種顏色的水晶台。機關看似複雜，但概念其實卻十分簡單：一言蔽之，玩者就要地圖的不同地方取出發光的發射台，然後發射，令前方出現發光的地板，之後將相同顏色的水晶台推至發光位置即告完成。當三種顏色的水晶台都處於發光地板上時，通往「赤水晶之玉座」的大門便會打開，毒遺跡BOSS「ヴォルトビースト」亦會在裏頭等著大家。



「ヴォルトビースト」前後會有兩種形態，分別是兩足及四足型。在兩足型的情況下，任何屬性的魔法對牠都不會起任何作用；最有效的攻擊方法是利用手上的武器，對它作無屬性的攻擊。除主動攻擊以外，玩者亦需利用CRITICAL，將對手的攻勢盡量CANCEL下來；盡量保留實力，以迎接對手的第二形態。至於四足型的「ヴォルトビースト」，除了森林屬性以外，其他任何屬性的攻擊都對他起到一定作用。此外，早前保存著的魔法和必殺技亦可以在這時候傾瀉而出；要擊倒這頭魔獸應該不會有太大難度。



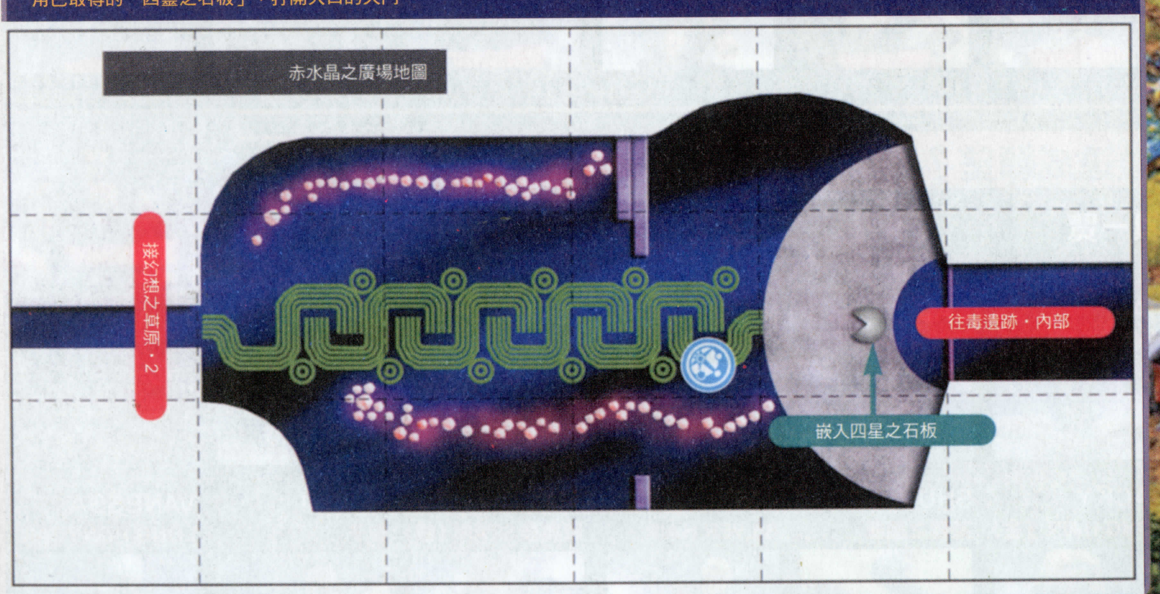
◆在兩足形態下，千萬不要使用任何魔法。



◆四足之下，集中使用各種魔法攻擊。

《毒遺跡・赤水晶之廣場》

在這個不設敵人的地圖內，大家要做的就只有兩件事：一是利用「毒遺跡・內部」入口前的JIO POINT將遊戲儲存，二是利用已取得的「四靈之石板」，打開入口的大門。



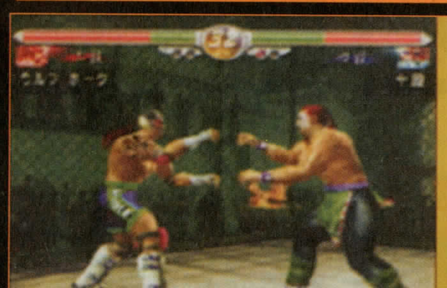


Virtua Fighter 4

PS2 2002年1月31日
SEGA ● FIG
6800 日圓 ● CD-ROM
40KB 以上

TEXT：時雨

角色攻略最終回



100 連勝道具會被奪去！

在VS或KUMITE MODE中，如果玩者裝備了100連勝道具作戰，一旦輸給擁有RING NAME的同角色對手，身上的100連勝道具便會被搶掉！

簡單100連勝道具取得法

玩者只要在OPTION中將ROUND數SET做1 ROUND，然後在VS MODE中不斷打敗不會動的對手100次，即能毫無難度地取得100連勝道具（雖然很悶和花時間）。

稀有道具取得法

100 連勝道具

一如其名，「100連勝道具」是在100連勝後才也可以取得的道具。只要玩者在ARCADE MODE、VS MODE或者是KUMITE MODE中連勝100場（ARCADE MODE中的CPU戰不算），即能取得。另外，在KUMITE MODE中某些CPU（通常是皇帝級的人馬）的身上會裝備了100連勝道具，玩者只要用相同的角色打贏他們即可以取得。

全角色100連勝道具一覽

AKIRA
結城武館之招牌



PAI
陶磁之首飾



LAU
京劇面具







WOLF
摔角面具（FIRE TIGER）



JEFFRY
INDIGO頭巾



KAGE
巨大十字手裡劍



SARAH
兔子耳



JACKY
頭巾（紅色）





SHUN
紅龍大酒瓶







LION
RAINBOW TENGALLON HAT

AOI
能樂之鼓



LEI FEI
數珠



VANESSA
MARINE BELLY帽

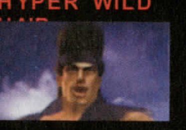


集齊七粒達成願望？幻球道具

在PS2版《VF4》中擁有「皇帝」稱號的CPU全都擁有一粒幻球（在體力計之上），玩者只要在二段以上並打敗他們，即可以將幻球奪去。幻球共有七種顏色──白、紅、橙、綠、藍、紫、黑，玩者將他們全部集齊後，即可以取得超罕有的「幻球道具」！

全角色幻球道具一覽

AKIRA
HYPER WILD HAIR



PAI
京劇風面具





LAU
尖兵之頭盔



WOLF
LONG HAIR



JEFFRY
AFLO HAIR



KAGE
髮（七三分界）

SARAH
PINK HEART NECKLACE





JACKY
LONG HAIR（金）



SHUN
芙蓉之酒瓶





LION
SILVER HAIR





AOI
歌舞伎STAR（銀）





LEI FEI
辮子



VANESSA
LONG PONY TAIL



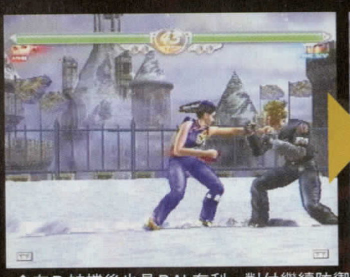
PAI CHAN



雖然每一發的攻擊力不足，但由於PAI出手快，而且在近、中、遠距離都有極有效的招式，只要玩者熟悉了PAI的特性，便能以華麗且迅速的攻勢將對手壓倒。不過由於PAI的體重太輕，一旦被敵人浮起很容易會成為致命傷，因此玩者一定要明白每一招的潛在風險，並要視對手的技倆來改變戰術。

要點1：
用出手快的P系連攜開始攻勢

PAI的P是全角色之中最快的（和AOI和SARAH同級），而且敵人在擋了後也是PAI自己有利，因此用來開始攻勢和截擊敵人的招式是最好不過的。而由於P開始的連攜——連掌背轉腳（PPP↖K）和連掌轉身掃腳（PPP↓K）分別是中段和下段，因此這已可以二擇對手。而玩者也可以在P之後停下，再用中段的燕青虎雙破（(↓)→P）和投技來進行二擇。

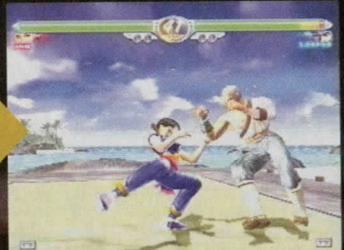




◆在P被擋後也是PAI有利，對付繼續防禦的對手，玩者應在P後立即使用投技



◆連掌（PP）後雖然是PAI不利，但考慮到之後還有連攜技，敵人也不敢輕舉妄動



◆PP後DELAY的P↖K和P↓K，雖然簡單但有效，不過要小心被擋後之反擊

◆在P後接上燕青虎雙破是PAI戰鬥的主要戰術，COUNTER HIT後可用空中COMBO取得大DAMAGE



COMBO

裡圈捶（↙P）>連環轉身掃腳（PPP↓K）

裡圈捶的命中率非常高，在NORMAL HIT後已可以接上上述的COMBO，而且全角色安定。輕量級對手更可以在連環轉身掃腳前加多一個P。

燕青虎雙破>P>燕青虎雙破（↘↘→P）>飛燕彈腿（→→PK）

燕青虎雙破在COUNTER HIT後可以浮起敵人，以上COMBO可命中體重為AKIRA以上的角色。

燕舞連腳（→K+G）>虎燕搧腳（KK）>小DOWM攻擊

中距離時的強力選擇燕舞連腳，不論NORMAL HIT還是COUNTER HIT都可用以上COMBO追擊，除LION外全角色安定。

高蹴腿（K）>連環轉身掃腳（PPP↓K）

高蹴腿由於出招快，經常會用作反擊敵人一些硬直長之攻擊。不過本COMBO在NORMAL HIT後只有輕量級會中，而中量級則要八字腳才可。AKIRA以上的重量級無效。

燕青騰空擺腳（→→K+G）>連環轉身掃腳

只有NORMAL HIT才能成立的奇怪COMBO。除JEFFERY外全角色安定。

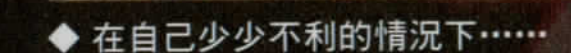
要點2：
利用蒼下連捶去破對手的↓P

在↓P或穿沖拳被擋，又或者是連掌、燕青虎雙破NORMAL HIT後是PAI自己少許不利，這時敵人很有機會用↓P來進行牽制。這時PAI最有效的招式是蒼下連捶(↘PPP)，因為蒼下連捶的第一發有回避下段P的特性，而如果能COUNTER或硬直COUNTER對手時更會三發全部連HIT，讓玩者將攻勢搶回來。除了上述的蒼下連捶外，PAI還有許多回避用的選擇。例如能將手肘和投技回避的裡圈捶（↙P），可以將對手上中段拳和腳撥開的燕青槍掌（→←PP）等。如果玩者的燕青虎雙破被擋，由於會出現可被投技反擊的硬直，這時利用雲手・雙掌破（↘P+K）加解投便可以達到二擇回避的效果。



◆燕青雙掌被擋後會受到投技反擊，但在自己不利的時候使用極為有效





◆在自己少少不利的情況下……

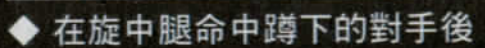


◆利用蒼下連捶出招時會縮低的特性，可以轉守為攻

要點3：
中距離為PAI最強的戰術距離

-PAI在中距離的戰鬥力比近距離佳，這是因為她的各種腿技不單止長，而且威力高，命中後又可以打DOWN對手。例如燕陣旋風腳（←K+G）這招特殊上段腳，在旋中腿（↘K）打暈對手後使用，可以同時將↓P和閃避擊潰。而燕舞連腳（→K+G）在命中後更可以用COMBO追擊，DAMAGE效率佳，但小心被擋後有很長的硬直。而腿登裡旋腳（站立途中K）則可說是中距離的「砲台」，出招快而且判定大，離遠被擋也不會受到反擊。





◆在旋中腿命中蹲下的對手後



◆燕陣旋風腳可將對手大部份選擇擊潰！

WOLF HAWKFIELD

WOLF擁有大量威力高的打擊技和投技，只要掌握到一個機會即能重創對手。不過WOLF的招式大多為單發，因此難以破壞對方的防守，而且他的打擊技被擋後大多有很長的硬直，因此如何能令攻擊命中便是VER.C中WOLF最大的課題。

要點1：

善用少數沒有確定反擊的小技

WOLF的攻擊由於慢而且虛位大，因此在牽制敵人上要花上較多的功夫。基本上，出招快的P和↓P是用來開始攻勢和截停對手的主力。WOLF的P即使被擋也是WOLF有利，之後可用SCREW HOOK（→↘↓↙←P）和投技來二擇。而↓P在COUNTER HIT後接上KNEE BLAST（→K）這一連攜，敵人是不能用↓P來將之截停的，非常有效。

至於中段的牽制技則以COMET HOOK（↙P）最佳，雖然出招比其他角色的手肘慢，但它勝在被擋後沒有反擊技，COUNTER HIT後是WOLF大幅有利，可用任何打擊技和投技去二擇。

◆ WOLF 的P在擋了也是玩者有利，極之優秀

◆ ↓P後的攻防，對WOLF來說幾乎是生命線

◆用COMET HOOK和VERTICAL UPPER ((↓)↘P)等中段技去牽制對手，尋找進一步攻擊的機會

要點2：

CATCH 投的用法

CATCH投的特性是當敵人開始出招時也可以將他捉著，而WOLF則是擁有最多CATCH投的角色，玩者實在沒有不用的道理，當中CATCH（→P+G）和由它派生出來的一系列投技不單止威力高，而且也難以解拆，極為有效。使用CATCH的最佳時機，是在敵人受身後，又或者是用中段技打暈對手後，這是因為他們即使想在硬直後立即使出上段或中段招，也不及WOLF的CATCH投快。如果對手用下段攻擊來破CATCH投，則玩者可用TOE KICK STUNER（←K+G命中時P+G）來做完全二擇。



◆ 在敵人橫轉受身後起身的一瞬使出CATCH



◆ 對手即使是在出招，也會被捉著，就算是AKIRA的白虎雙掌打也可以！

要點3：

能令對手不知所措的儲氣攻擊

WOLF擁有兩招儲氣攻擊——LEVEL BACK CRUSH（P+K）和SHOULDER ATTACK（←→P），它們都是中段攻擊，而且在儲滿氣後可以破壞對手的防禦，並令其暈眩一段短時間。這時候ELBOW BAT（←P）>GAINT SWING（←↙↓↘→P+G）或K.S.(↑←↓→P+G）會確定命中！如對手不懂得這招連攜，幾乎有點近乎「屈機」的感覺！在敵人受身後便是使用這些儲氣攻擊的好機會。



◆ 用儲氣攻擊將敵人打暈後……



◆ELBOW BAT會確定，令對手繼續暈眩



◆ 之後有效距離長的投技亦會確定！

要點4：

用下段當身來封印對手的↓P

↓P是《VF4》用得最多的招式，而WOLF剛好在今集學會了一招專破↓P的當身技LOW PUNCH CUT（↓P+K）。例如在P、↓P被擋，又或者是↓K NORMAL HIT後，敵人很有機會用↓P來牽制。這時用LOW PUNCH CUT不單可以將↓P反擊，而且還能避開敵人的上段攻擊和投技（LOW PUNCH CUT一出招WOLF便會進入蹲下狀態）。



◆LOW PUNCH CUT的用處極之廣泛，而且也極之有型

COMBO

KNEE BLAST（→K)>↓P>REVERSE SLEDGE（↓↘→P)

由KNEE BLAST起動的COMBO非常豐富，而這招則是全角色安定的一個。尤其是對付其他重量級時，這COMBO會成為主力。

KNEE BLAST>P>ELBOW BAT（←P)>大DOWN攻擊

這是KNEE BLAST後威力最大級的COMBO，重量為SHUN以下的角色在COUNTER HIT後安定，LAU和JACKY則要平行腳位始動。

ELBOW BAT>SCREW LARIAT（→↘↓↙←PP)

用ELBOW BAT將敵人轟落地面後的COMBO，除JEFFERY以外全角色OK。

LEVEL BACK CRUSH（P+K）儲滿氣>BODY BLOW (→P)>DRAGON FINISH BLOW（→PP)

不論LEVEL BACK CRUSH是命中還是GUARD CRUSH也能成立，全角色安定。

LOW PUNCH CUT（對右下P)>SHORT SHOULDER (←→P+K)>↓P>KNEE BLAST

WOLF閃到敵人背後，以上COMBO對重量為LAU以下的對手有效。JACKY的話最後的KNEE應改為←K+GK，AKIRA以上的重量級KNEE要改為↓K。

LOW PUNCH CUT(對左下P)>ELBOW BAT> SCREW LARIAT

如LOW PUNCH CUT是將敵人推開，則ELBOW BAT會確定，以上COMBO即可取去4成體力！

JEFFRY MCWILD

不論甚麼招式打中對手都可以取掉至少1/3體力的JEFFRY，其二擇攻勢堪稱《VF4》最強。不過由於他不擅於用連攜來牽制對手，因此一見到對手出現虛位便要狠狠出擊，絕不要放過任何機會！

要點1：

令KNEE KICK命中是JEFFRY的最大目標

JEFFRY的戰術，說到尾是「KNEE KICK和投技的二擇」，因此玩者的最大目標，是取得KNEE KICK和投技可以完全二擇對手的有利情況（以FRAME數來說即是5 FRAME以上的有利狀態），例如P或↓P COUNTER HIT後，又或者是擋了敵人一些硬直較長的招式後。能不能夠迅速地做到正確的HIT確認，是決定JEFFRY玩者強弱的一大要素。



◆玩者又或者可以使出各種高威力的投技，尤其是擋了可用投技反擊的招式後

◆確認了↓P COUNTER HIT後立即使出KNEE KICK，敵人除了擋或閃避外已別無他法

要點2：

中距離戰的戰術

JEFFRY在KNEE KICK打不中的中距離，仍有大量有效的招式。例如出招極快（和其他角色的手肘一樣快！）的ELBOW STOMP（←P），它的判定強而且出招時JEFFRY會稍為縮後，因此能夠回避到對手一些射程短的攻擊。而且在命中後玩者還可以用DOWN投將敵人拾起，繼續強行二擇。另外，DASH ELBOW UPPER（→→PP）由於擁有極強的突進力，而且兩發攻擊之間可以DELAY，因此敵人也很難截擊得到。



◆ELBOW STOMP的恐怖之處是其速度，在任何JEFFRY有利的位置都可用它來二擇







◆由於有連攜技的關係，在中距離使用「DASH ELBOW>投技」，對傾向防禦型的對手有著很不錯的效果

要點3：

低風險高回報的「單腳姿勢」

大家不知有沒有用過JEFFRY的特殊姿勢技THREAT STANCE（P+K+G）呢？這看起來十分搞笑的「單腳企」，其實隱藏著極高的破壞力！在THREAT STANCE之後才可以的招式有二，分別是上段的CATCH BLOW（單腳企後P）和中段的COUNTER TOEKICK（單腳企後K）。由於CATCH BLOW在擊中防禦中的敵人時可以接上HEAVY KNEE STRIKE（單腳企後P>敵人防禦時→P+G），因此上述兩招已可以構成簡單的二擇。

在HEAVY KNEE STRIKE命中後玩者可繼續用HEEL AXE（←→K）來追擊，如對手這時不受身大DOWN攻擊也會確定！至於COUNTER TOEKICK在命中後敵人會崩潰，玩者可再用下段投或DASH ELBOW UPPER來追擊。



◆在單腳企後如果敵人想閃避……



◆DELAY半拍後使出COUNTER TOEKICK即能命中！



◆在HEAVY KNEE STRIKE命中後，不要忘了用HEEL AXE追打



◆HEEL AXE如敵人不受身，就大DOWN攻擊也確定

要點4：

DOWN投後的攻防戰

在將敵人打DOWN後，玩者除了可以用DOWN攻擊來追擊外，JEFFRY的DEVIL REVERSE CLAW（敵DOWN中↓P+G）其實會是更佳的選擇，因為這招在成功後是JEFFRY大幅有利，用ELBOW STAMP和投技來二擇對手已是極之難纏。面對懂得閃避加解投的對手，玩者則可以用全回旋技TORNADO HAMMER（→←P）來對抗。這招在COUNTER HIT後，ELBOW STAMP竟然是確定的！之後再一次用DOWN投拾起敵人……（←無限地獄）



◆ELBOW STOMP後不用DOWN攻擊，改用DOWN投可獲得更佳的回報

COMBO

KNEE KICK>(→) P>HEAD ATTACK (←→P+K)>大DOWN攻擊

KNEE KICK後的最大級COMBO，對輕量級時NORMAL HIT已經OK，對AKIRA等中量級則要COUNTER，重量級無效。

KNEE KICK>↓P>DASH ELBOW UPPER

KNEE KICK浮得比較低時的選擇，對重量級時的主力。

DOUBLE UPPER (↘PP)>DASH ELBOW UPPER

VER.C中DOUBLE UPPER會連續命中且能浮起對手，之後重量級以外的話DASH ELBOW UPPER確定。

KENKA HOOK (←→P)>KILLING TOEKICK HAMMER (KKP)

KENKA HOOK是半回旋上段攻擊，命中後敵人一定會崩潰，之後用KKP即能奪去四成體力！JEFFRY以外都能成立。

MIDDLE HELL STOMP (→P+K)>COMBO KENKA UPPER (↘PP↘P)

在敵人崩潰時追擊用的COMBO，雖然下段投也可以，但考慮到被解的可能性，還是用打擊技追擊較好。

KAGE-MARU

KAGE 的打擊技基本性能極佳，尤其是由特殊姿勢「十文字」衍生出來的一連串攻擊最為難纏。不過KAGE 的打擊技缺乏攻擊力，如果不使用強力的投技如弧延落（←P+G），難以給予對手致命的傷害。因此玩者應積極地接近對手，務求製造更多使用投技的機會。

要點1：
肘打是一切戰術之基本

毫無疑問，KAGE 在近距離戰的生命線是中段的肘打（→P），KAGE 一切在近距離的攻防，都是在肘打之後演變出來的。在眾多手肘攻擊之中，KAGE的肘打性能可說是首屈一指。它出招快，COUNTER HIT 後KAGE 有利，這時繼續用肘打和投技來作二擇，又或者用風閃刃（↘P，有回避上段攻擊的特性）、旋蹴（↓K+G）和龍尾閃（←←K+G）來作中、下段二擇是KAGE 的常用戰術。

當肘打是NORMAL HIT 時形勢為「五五波」，而被擋後當然是不利（沒有確定反擊），這時KAGE最安定的選擇是閃避加解投，但透過肘打後按實P掣進入十文字狀態也是反守為攻的好選擇。



◆在P 後使用肘打是最常用的進攻方法



◆肘打 COUNTER HIT 後是玩者極度有利，這時可以用有較強攻擊力的招式或投技攻擊

要點2：
積極利用十文字中的撥技

進入十文字後玩者的兩招主力技──水月砲（十文字中P+K）和飛猿（十文字中K+G）都是撥技，水月砲可以防禦上中段P、上段K和手肘攻擊，而飛猿則能防禦大部份下段攻擊。因此即使肘打被擋，善用它們玩者便能化險為夷。這兩招在命中敵人後，玩者可以按G 掣解除十文字姿態，再用裡水車（↘K+G）或影刃（→↓↘P）來追擊。如果對方在見到十文字後繼續防守，則玩者可以用浮身亂彈擊（十文字中P+G）這招投技，或者是兜割（十文字中→K）這招 GUARD BREAK 技去進攻。



◆ 在肘打被擋後，如果對方也用手肘反擊

◆ 水月砲是極強力的選擇



◆ 之後再用影刃追擊

要點3：
如何在埋身前進行中距離戰？



◆圓月蹴在中距離或者是攻對手起身時都極之有效

中距離並不是KAGE 擅長的戰術距離，這時可以用的招式如岩石暫破（(↓)↘P）、中蹴（↘K）、落閃刃（→P+K）等威力都很低，玩者不如想辦法埋身會比較好，例如使用烈掌螺旋擊（PP←P），這招不論命中還是被擋都是KAGE 有利，之後用肘打、烈掌螺旋裡蹴（PP←PK）和投技來二擇是基本。而有回避下段攻擊性能的圓月蹴（↗K+G），也可以用作中距離突襲之用，這招被擋了也是五五波，命中後則可以用P>影刃來追擊，非常優秀。



◆ 螺旋或者烈掌螺旋擊在被擋後都是KAGE 有利



◆ 留意在八字腳位時的螺旋被擋後會較平行腳位時有利，這時使出肘打可以擊潰對手的↓P

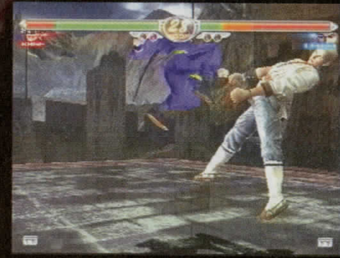
要點4：
受身後之攻防

對於缺乏全回旋技的KAGE 來說，在敵人受身後應使用半回旋的中段技和投技來二擇對手。例如風閃刃和旋蹴這兩招半回旋技其攻擊方向剛好是相反的，因此敵人不可能每一次都閃避得到。不過玩者要留意面對一些在受身後能夠迅速反擊的角色（如 AKIRA、LAU、PAI 和SARAH 等），風閃刃很容易會被COUNTER，這時候防禦也是個不錯的選擇。

而在玩者自己受身後，閃避加解投當然會是最安定的選擇。但如果玩者估計到對手會用投技或出招慢的打擊技來進攻，則出招極快而且判定大的浮身膝蹴（(↓)→K）會是個很好的選擇。



◆ 利用風閃刃、旋蹴、投技來三擇受身後的對手



◆ 浮身膝蹴除了可在弧延落 COMBO 中使用外，由於它出招快，用作反擊也極之優秀

COMBO

弧延落(←P+G)>浮身膝蹴((↓)→K)>旋風刃(↓P+K)>側彈重 CANCEL (↙PKG)>水車蹴 (↖K+G)

除AOI、PAI、WOLF和JEFFRY外角色都安定的弧延落COMBO，留意側彈必須用↙PKG 來輸入指令。

弧延落>旋風刃 (↓P+K)>螺旋裡蹴 (←PK)>P>風刃裡水車 (↓P+KK)

對 AOI 、PAI 等輕量級用的弧延落 COMBO 。

弧延落>浮身膝蹴>(→)P>旋風刃>水車蹴

對重量級用之弧延落 COMBO 。

風閃刃 (↘P)>P>風刃裡水車

主力技之一風閃刃命中後的 COMBO ，對輕量級時可以用 P>旋風刃>影刃。

曲輪蹴 (←→K)>散彈螺旋裡蹴 (PP ←PK)

曲輪蹴用來攻擊對方的起身踢有不錯的效果，在COUNTER HIT後這COMBO共可取去四成體力，中量級以下的角色安定。

順逆自在 (→P+G)>奈落落 (→↓↘PK)

順逆自在後的安定COMBO，不過留意對AOI時有機會被當身技反擊，這時候應用中蹴（↘K）來取得 COUNTER HIT 。

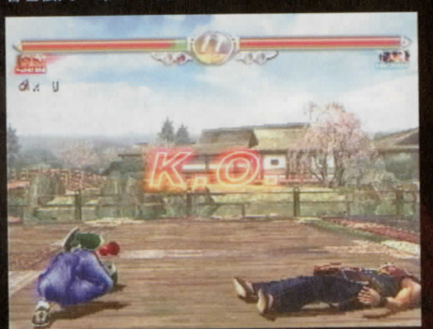
SHUN DI

說起醉拳，大家當然會想到「飲酒」。SHUN的特徵之一，是他的強度會隨著飲酒數而改變。在未飲酒前，SHUN的戰鬥力可說是全《VF4》角色中最低的，玩者要知道如何可以在戰鬥中增加飲酒數，而在飲夠了酒後又有甚麼有效的連攜，這樣才能成功戰勝其他基本性能強勁的角色。

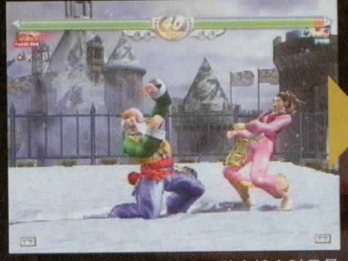
要點1：
別放棄任何一個飲酒的機會

SHUN最理想用來飲酒的方法，是投技醉步轉身肘(P+G)，這招威力標準，但最重要是可以即時飲到4杯酒！不過這招的問題是對手一定會對它有所防備，因此被投技解拆的機會也很大。為此，玩者應該在對手完全不經意的時候使用這招，例如在P之後立即使用，又或者是DELAY半拍，讓對手的解投指令失效後才使用等等。

另一個飲酒的方法是在勝出了一ROUND後的空檔時間中飲酒。例如玩者KO了對手後，可用仰飲酒(P+K+G)>橫寢(←↙↓↘→)>橫寢飲酒（橫寢中P+K+G）來飲4杯。如果是用P或↓P等硬直細的招式KO對手，則可以用橫寢飲酒X2來飲6杯。而RING OUT了對手後，更可以用橫寢飲酒X3來飲9杯！



◆KO敵人後不要發呆，飲酒最重要



◆在敵人沒有防備的情況，醉步轉身肘是最佳的選擇

要點2：
危險時用向側後避撥手來迎擊

SHUN除了普通↓和↑的閃避外，還有他獨有的閃避方法——向側後避（↙或↖P+K+G），向側後避的閃避性能極佳，而且在之後還可以使出向側後避撥手（向側後避中P）來迎擊。由於向側後避撥手的判定非常大，大部份時間都可以取得COUNTER！而向側後避撥手即使被擋也是SHUN有利，因此多用也沒有問題。使用向側後避撥手的主要時機，是在↓P或↓K等被擋後是自己不利的情況下用來回避二擇，命中後便可以反過來二擇對手了。



◆在↓K命中後也是SHUN極之不利



◆利用向側後避撥手即能化險為夷

要點3：
積極使用特殊姿勢張果老

側端仙蹴(→K)這招中段技，即使被擋後也是SHUN極度有利，之後還會自動進入張果老姿勢。這時玩者再使出側端仙蹴（張果老中K）或者是特殊上段兼半回旋屬性的橫掃仙擊（張果老中P）的話，即使對手用最快的招式攻擊也會反被玩者COUNTER！敵人餘下的選擇只有蹲下或者是向SHUN的背側閃避。這樣玩者便可以用CATCH投醉仙倒蹴掃擊（張果老中P+G）和側端仙蹴來二擇了。另外，當側端仙蹴打中蹲下防禦的敵人時，之後橫掃仙擊是確定的。



◆側端仙蹴是少數SHUN可以強行進入有利狀態的招式



◆之後用橫掃仙擊是基本，和CATCH投已是極有效的二擇

COMBO

月牙叉擊（(↓)↘P)>↓P>背旋肘迴下腳（↙PK）

月牙叉擊NORMAL或COUNTER HIT後敵人都會崩潰，之後可用上述COMBO追擊，雖然威力不大，但勝在全角色安定。

挑腕撩拳（↓↘→P)>連擊顎手（←→PPP)>仰飲杯手（↘P）

在飲酒數8以下時用的挑腕撩拳起動COMBO，對重量級應用連蹴背下掌(KK↓P)。

挑腕撩拳>P>仰飲連環單腳（↘PPK）

飲酒數達8以上後用仰飲連環單腳來追擊是基本。對重量級時應省去中間的P。

龍尾腳（↑K+G)>仰飲連環單腳

龍尾腳後如果飲酒數有8以上，玩者應毫不猶豫地用仰飲連環單腳追擊。如果飲酒數不足，玩者可用轉身雙沖掌（→P+K）來追擊兼飲3杯酒，但小心某些角色可在受身後立即反擊。

要點4：
飲酒後的有效連攜



◆SHUN在飲了8杯和17杯後，會突然變強！

隨著SHUN的飲酒數增加，他的攻擊力也會增強（攻擊力=基本攻擊力X(1+0.01X酒數)），而且也開始能夠使用各種強力的招式。當中比較有效的招式有連擊後下蹴腿(PP↓KK，6杯以上)和仰飲連環單腳(↘PPK，8杯以上)。前者是非常難以防禦的上>下段連攜，而後者則是空中COMBO的追擊用主力技。

當SHUN的飲酒數到達17杯，連擊後下蹴腿會連續命中，而在25杯以上時，連擊後下蹴腿更會成為不能防禦技（P被擋後↓KK會防禦不能）！

LION RAFALE

LION 的單發招式之出招速度普遍較其他角色為慢（就連↓P 也比其他角色慢1 FRAME），而且COMBO的威力也不高，因此使用LION的玩者應組合各種連攜來作戰。另外LION不論近距離戰還是遠距離戰也能應付自如，玩者不妨多用前DASH和後DASH，經常改變自己的打法來迷惑對手。



要點1：

以連三捶盤肘為進攻主軸

LION 的連三捶盤肘（←→P+KPP）比起其他角色的PPP 要強得多，首先第一發的右勾心（←→P+K）出招速度和標準的中量級P一樣，而且出招時LION 會稍為向前進，因此可在接近戰以外的情況下使用。而連三捶盤肘的第三發手肘，在COUNTER HIT 時會令對手崩潰，之後可用COMBO 追擊，威力不俗。因此在流星連勾手（←→P+KP）後DELAY，利用第三發手肘和投技來二擇是非常有效的。

而和連三捶盤肘同樣是LION 接近戰主力的，還有中段肘系攻擊的盤肘（→P）和穿弓腿（↙K）。前者的性能和普通的手肘攻擊相同，而且之後有中段的連攜技盤肘連環手（→PP），敵人如果在擋了盤肘後想立刻反擊便會被這招擊中，而且在盤肘打中蹲下的敵人後也會連續命中；後者是出招極快的下段攻擊，雖然在出招時有機會被敵人的上段攻擊截停，但由於可以一發將對手打DOWN，威力也不低，只要用得其所便沒有問題。



◆ 右勾心的性能比普通P 更佳



◆ 之後可用連三捶盤肘或投技來二擇



◆ 盤肘連環手被擋後也沒有反擊技，而且可以將敵人向後推，用來RING OUT 對手也不俗



◆ 穿弓腿在流星連勾手之後突然使出，敵人是很難有反應的

COMBO

疾步昇穿手（(↓)→P）>右勾心（←→P+K）>連三捶盤肘（←→P+KPP）

疾步昇穿手COUNTER 敵人後最安定的COMBO，全角色、全腳位確定。

疾步昇穿手>後蹴腿（←←K）>背身尖掌（敵背後時P+K）>勾手提膝（→K）

除重量級外都能成立的疾步昇穿心COMBO。

後蹴腿>背身尖掌>右勾心>連三捶盤肘

基本上全角色確定，但連三捶盤肘的最後一發有時會打不中。

連三捶盤肘>疾步昇穿手>連三捶盤肘

在連三捶盤肘第三發COUNTER HIT時敵人會崩潰，這時如果使出最快的疾步昇穿手便能將對手浮起。

任何崩潰狀態>斧刃連端腳（→→KK）

LION可以誘發敵人崩潰的招式很多，之後用斧刃連端腳是基本。雖然難度較高，用旋風落腳（←→K+G）來追擊也可以。

要點2：

二擇回避技流星勾手擊

在自己不利的情況下，流星勾手擊（↓↙←P）可以發揮極大的效用。這招撥技可以將上段P、上段手肘（中段肘不可）、上中段K 和膝頭全部無效化並作出反擊，命中後敵人更會崩潰。而且流星勾手擊本身是打擊技屬性，在出招途中敵人的投技也不能成立，因此玩者可用它來作二擇回避之用。面對多用膝頭和腳技的角色如WOLF、JEFFRY、SARAH等非常有用。





◆ 在彈腿後，流星勾手擊用即可將大部份對手的反擊防禦。

要點3：

明白疾步昇穿手的特性

疾步昇穿手（(↓)→P）由於出招時的姿勢很低，因此有著能夠回避敵人↓P 或手肘的特性，至於能夠回避到何種攻擊，是根據雙方腳位來決定的。平行腳位時它可以避到手肘，八字腳位時則可以回避到↓P。使用疾步昇穿手的最佳時機，是在自己的↓P被擋後，只要腳位合適，即能將對方反擊用的↓P或手肘避開。另外在LION 最速橫轉下段踢被擋後的不利狀態，玩者也可用疾步昇穿手來COUNTER 敵人的手肘。





◆在↓P 或↓K 被擋之後，疾步昇穿手可發揮反守為攻之效

要點4：

攻受身和攻起身是LION 的強項

LION 的全回旋攻擊──中段的轉身撩陰腳（→K+G）和下段的後掃腿（↓K+G），是攻擊受身後敵人的強力武器，敵人單是估要擋上還是擋下已經疲於奔命。加上LION還有撲步（→↙P+G）這招CATCH 投，敵人即使想出打擊技也會被這招截停，極之難纏。如果對手害怕以上的攻擊而不受身，則玩者不要給予他喘氣的機會，一定要用大DOWN攻擊來追擊！LION 的大DOWN 攻擊出招極快，而且即使落空後虛位也少，性能比其他角色的DOWN 攻擊為佳，可以多用。



◆ 威力雖低，但NORMAL HIT也能將敵人打DOWN，敵人不受身的話大DOWN攻擊確定



◆ 轉身撩陰腳是極強的攻受身武器，敵人擋後也難以反擊

AOI UMENOKOUJI

利用多采多姿的招式CANCEL方法「寸止」和強力的當身技「天地陰陽」，在近距離AOI能夠發揮無比戰鬥力。不過由於過往VER.B中AOI的攻擊主軸「兩止」遭到大幅修改，在VER.C中AOI的戰術需要作出相對的改變，投技和當身技的重要性也大增。



要點1：如何在中距離突入近距離

在中距離，AOI有效的攻擊相當有限，當然投技也不能發揮效用，因此玩者應該以埋身為第一目標。用作縮短雙方距離的招式，最有效的首推橫周肘當（→P+KP）。這招的出招速度十分快（實際上比JACKY的BEAT KNUCKLE還要快），距離長，第二發更可以用寸止來CANCEL，十分靈活。另外由於遊戲有BUG的關係，2P玩家控制的AOI使出之橫周肘當，其第一發和第二發是會無條件連續命中的！這樣有效的招式，實在沒有不用的道理。

另一招可以突入近距離的招式是中踵蹴（↘K），它對經常蹲下的敵人十分有效（可引發暈眩狀態），而且被擋後也沒有虛位，比橫周肘當安全。



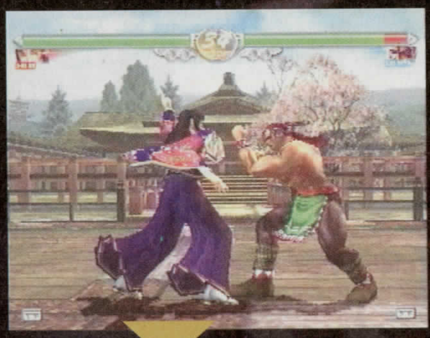
◆ 橫周肘當第一發COUNTER時可以浮起對手



◆ 中踵蹴則是比較保守的選擇

要點2：兩止和投技二擇是AOI的最大武器

AOI擅於近距離戰的主要原因，是她擁有比手肘快1 FRAME，比↓P只慢1 FRAME的中段攻擊兩止（←↘P）。因此只要玩者有1 FRAME的有利的時間，即可以將敵人絕大部份打擊技COUNTER。而即使AOI是1 FRAME不利，兩止也可以將敵人的手肘COUNTER！由於有兩止的威脅，敵人將不敢輕舉妄動，因此玩者可以用兩止和投技來二擇。

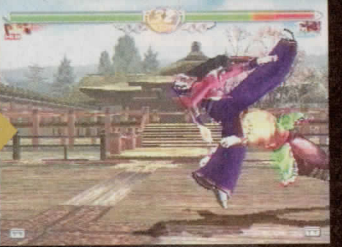


使用兩止的好時機，包括了P、扇撥（←P、被擋也是AOI有利）、水月突（→K+GP、被擋也是AOI有利）、浮櫻（→→P+K）被擋後，又或者是旋櫻（→PP）、鎖鐮（KK）命中後等。不過注意兩止在VER.C中被擋後是會被投技反擊的，因此絕不能像VER.B般「濫用」！

◆ 最代表性的例子——在扇撥被擋後…



◆ AOI的兩止可以連敵人的↓P也COUNTER

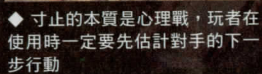


◆ 之後立即用COMBO追擊！

要點3：用變化多端的寸止來迷惑對手

AOI某些特定的招式在出招途中，是可以用寸止（出招後按G掣）來CANCEL動作的。利用寸止，玩者的戰術能夠增加許多變化。典型的例子，是在旋櫻或橫周肘當第二發出招時寸止，然後用兩止和投技來二擇。如果敵人在看到寸止後才出招，便會被AOI的兩止COUNTER；如果他繼續擋，則AOI的投技會命中。不過留意一旦被對手估到AOI想兩止，在擋了旋櫻或橫周肘當的第一發後便立即使出打擊技，則AOI反會被COUNTER HIT，小心！





◆ 寸止的本質是心理戰，玩者在使用時一定要先估計對手的下一步行動



◆ 用得太多的話，寸止反而會成為極大的虛位，會被對手狠狠反擊

要點4：天地陰陽之用法和追擊法

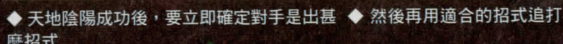
天地陰陽可以將敵人大部份上中段招無效法，是極好用的當身技。其主要用法，是在自己比較不利的情況下，又估計到對手會用打擊技來反擊時使用。不過天地陰陽成功後，玩者是要自己出招去追擊的（否則不能傷到敵人）。基本來說，在反了敵人拳、手肘和中段腳後，可以用旋櫻追擊；反了上段腳後，則用重當（←→P）>天開（重當HIT時P+G）來追擊；至於膝頭，則可以中踵蹴來追擊。



◆ 天地陰陽成功後，要立即確定對手是出甚麼招式



◆ 然後再用適合的招式追打



COMBO

兩止（←↘P）>雲蹴（→KK）

兩止後的基本COMBO，對於雲蹴後不受身的敵人，可再用雷刃破（→K）>DOWN投（↘P+G）來追擊。

上勢柳扇掌（←←P+K）>鎖鐮（KK）>小DOWN攻擊

上勢柳扇掌有回避手肘的屬性，命中後敵人更會崩潰，之後可以上述COMBO追擊，全角色安定。

雷刃破>連突絹車（PP→PP）

雷刃破COUNTER HIT後的基本COMBO，重量級腳位平行時應用P>連突小太刀（PPPK）來追打。

浮櫻（→→P+K）>連突小太刀

浮櫻是被擋也沒有虛位的優秀招式，在COUNTER HIT後用PPPK追擊是基本，不過對重量級常會落空……



LEI FEI

使用LEI FEI 的玩者的首要條件，是要知道每個「構」(特殊姿勢）之間的關係和每個構的性質，再發展出一系列的連攜攻擊。因為LEI FEI的攻擊並不快速，動作也頗大，所以容易被對手看穿。要取得勝利，玩者應不斷改變進攻的方法，令對手無所適從。

要點1：
利用中段連攜來二擇對手

在《VF4》中，可以DELAY的中段>中段連攜是極之強力的，因為不論第一發是命中還是被擋，也可以繼續用第二發（或者是其他中段技）和投技來二擇。而LEI FEI 就剛好就有這種招式——斜天連掌（↘↘PP）和鶴首連擊（→P+KP）。兩者的分別是斜天連掌在命中後可以用空中 COMBO 追擊，而鶴首連擊則虛位較小。在接近戰中使用非常有效。




◆斜天連掌的指令雖然麻煩，但一出即有二擇對手的效果

要點2：
用崩捶掌壁來強攻

在中距離，LEI FEI 最有效的招式莫過於崩捶掌壁（敗式中PP+K），這招出招快而且被擋後是LEI FEI 大幅有利，可以繼續用中段技和投技來二擇對手（要先向前DASH）。如果崩捶掌壁COUNTER HIT，則向前DASH 使用投技會確定命中！玩者應該練習一下如何能迅速由正常狀態進入敗式並立即使出崩捶掌壁(↓P+K+G>PP+K，途中可以完全見不到敗式的動作）。



◆由於LEI FEI 的P 擋了是玩者自己不利，所以要用崩捶掌壁來作攻勢的起點



◆第二發 COUNTER HIT 後前DASH>投技是確定的

COMBO

雙飛腳（↗K+G)>↓P>雙飛腳>小DOWN 攻擊

雙飛腳的基本 COMBO ，除重量級外不問腳位安定。

斜天連掌（↘↘PP)>背身肘擊（↓P+KP）

斜天連掌後的追擊用 COMBO ，全角色確定。

伏身腿(獨立式中↓K)>高彈腿(敗式中K)>崩捶掌壁(敗式中PP+K)>雙飛腳>小DOWN 攻擊

伏身腿後如果敵人回復得慢高彈腿便會命中，以上的COMBO除重量級外都可用，威力非常高。

排山倒海（↘P+G)>提膝側掌（閃避中P+K+GP)>小DOWN 攻擊

排山倒海後追擊的方法有很多，但以這COMBO可以扣得最多。重量級則用斜天連掌>側端腳（K+G）來追擊。

二起分腳（↗K)>雙翔飛後掃腿（←K+GK ↓K）

玩者出這COMBO時要注意一定要在向前DASH後等一等，待敵人著地後才開始追擊。

要點3：
獨立式的利用方法

LEI FEI在獨立式之中擁有自動將上中下段P和手肘當身的特性，在連攜和連攜之間突然使出，對於經常用P 和手肘來開始攻勢的角色極之有效。

而在獨立式中的主力技則是進步分腳（獨立式中K+G）和伏身腿（獨立式中↓K），兩者在命中後都能令對手暈眩，尤其是伏身腿後對手極難回復，用打擊技和投技二擇非常有效。




◆在VER.C 中獨立式的當身判定出現得極快，可以在敵人的連攜之中突然轉構來作反擊



◆ 伏身腿命中後敵人會陷入難以回復的暈眩狀態



◆ 之後立即用高彈腿來追擊！

要點4：
擁有超強力撥技的跨虎式

跨虎式是唯一一個不能從普通狀態中立即進入的構，玩者必須先用其他招式如里合腿(→K）或背折靠（↘或↗P+KP）等來進入。跨虎式最強的地方是它擁有兩招非常強力的撥技——連環插捶（跨虎式中P）和後襲腿（跨虎式中K）。前者可以將對手大部份上中段招式防禦，命中後羅拳擊（←PP）確定，而後者則可以破解幾乎全部下段攻擊（回旋系也可），並能打暈對手，之後繼續二擇。不過由於兩招都是直線的中段技，對敵人來說防禦或閃避已是非常安定。這時玩者不妨用連環翻身馬步捶（跨虎式中↓KPP）來對抗。



◆ 這個跨虎式看似有很大的虛位，可以引誘到敵人出招



◆ 這時用各種撥技攻擊，即可以COUNTER 來敵人的反擊，回報也極之吸引

要點5：
二擇回避方法

當玩者陷入少許不利的狀態時，可以使用胡蝶壁(↓↘→P+K)來脫險。這招在出招開始時有防禦上中段P和手肘的特性，最適宜用來回避打擊技和投技的二擇。而且在VER.C 中胡蝶壁在命中後敵人會崩潰，可以用羅拳擊來追擊。而另一招可以用來回避二擇的還有弓步雙風拳（←→P+K），這招由於出招時姿勢很低，可以回避到上段和手肘，在受身後等自己不利的情況使用非常有效。



◆ 在不利的情況下，胡蝶壁的撥技性能可以派上用場

LANESSA LEWIS

VANESSA 由於擁有兩個完全不同的戰鬥系統——DEFENSIVE STYLE 和 MUAY THAI STYLE，玩者可以根據對手的風格和戰局來選擇使用哪一個。而且由於兩個系統的招式幾乎全部不同，所以敵人一旦不了解 VANESSA 這特性，玩者便會變得非常有利！

要點1：

使用打擊技做投技的前奏

VANESSA 每一ROUND 開始時都會以DEFENSIVE STYLE 出場，這個STYLE 雖然打擊技的出招速度不高，但卻擁有大量高威力的投技、強力的撥技和當身技，性能相當全面。因此大家務必要熟習這個 STYLE 的戰鬥方法。

DEFENSIVE STYLE 的打擊技由於出招慢和沒有高威力的COMBO，玩者應視它們為通往使出投技之準備步驟。當中比較好用的，包括了CUT UPPER（↘P）、CRUSHING JOE（站立途中P）和BACK KNUCKLE（→P）。CUT UPPER 的射程極短，只能在近距離時使用，但出招速度是全《VF4》中最快，即使是在自己不利的狀態，這招也能將敵人各種招式截擊，之後立即用投技是十分有效的。CRUSHING JOE 是極快的中段攻擊（比手肘還要快），只要↓P 命中後，這招和投技已可以完全二擇對手（敵人出任何招式都會被這招COUNTER），極之強力。BACK KNUCKLE 雖然出招較慢，但由於之後有 BACK KNUCKLE STREAM（→PKK）和BACK KNUCKLE TOEKICK（→P↘K）等可以DELAY的連攜技，敵人很有機會繼續站立防禦，這時也是使用投技的好機會。



◆利用CUT UPPER的出招速度，將敵人的連攜中斷



◆CRUSHING JOE在↓P之後，或者是蹲下DASH 之後使出最好



◆BACK KNUCKLE 之後有中/上段連攜，對敵人有相當的威脅



◆在敵人一心防禦之際，就改用投技取得大DAMAGE！

COMBO

PARRYING COMBINATION（←→KP）>DASHING BODY SMASH（→→PP）

PARRYING COMBINATION COUNTER 後的全角色安定 COMBO。

GUARD CRUSH TORNADO（K+G）>BACK KNUCKLE STORM（→PKK）>SIT DOWN LOW KICK（(↓K)）

GUARD CRUSH TORNADO 在GUARD BREAK 了敵人後以上COMBO 即能成立。

ARREST HOLD KNEE（LEFT HAND HOLD 中P+G）>LEG CUT LOW TAKE DOWN（→→K+G→P+G）>小DOWN 攻擊

在八字腳位的當身技LEFT HAND HOLD（NEUTRAL 狀態）後接上P+G 投後，可用上述的COMBO 追擊，威力極高，但問題是敵人一定會解投……

LIGHTNING ELBOW（M STYLE 中→P+K）>UPPER HEEL SWORD（↘PK）>小DOWN 攻擊

體重為LAU 以下的角色用COMBO，留意SHUN 要八字腳位才能命中。

LIGHTNING ELBOW>ELBOW STORM（→PPK）

在八字腳位時連JACKY 以上的重量級也確定的LIGHTNING ELBOW COMBO。

要點2：

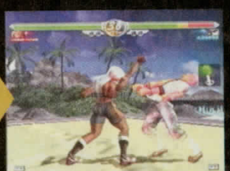
善用各種閃避攻擊

VANESSA的閃避攻擊BARRIER KICK（閃連中P+K+G）性能十分優秀，出招快，閃避能力高，而且命中後是自己有利，作為閃避後的確定反擊可以大派用場。除這招外，VANESSA的INTRUDE HOOK（按實G 後↑P）和INTERCEPT BODY BLOW（按實G 後↓P）的回避性能也極佳，尤其是在敵人的連攜技中間使用非常有效。這兩招在COUNTER HIT或者硬直COUNTER時敵人都會崩潰，之後可用下段投或CUT IN KNEE KICK（→K）等追擊。不過要注意以上所有閃避攻擊在被擋後都會受到投技反擊。



◆INTRUDE HOOK 能令敵人不敢在有利的情況不斷進攻，是心理戰的重要一環





◆BARRIER KICK 在COUNTER HIT 後非常有利，之後連上CRUSHING JOE 可將敵人一切反擊截停

要點3：

用撥技將不利變成有利

PARRYING COMBINATION（←→KP）是可以將敵人上中段P、上段K、手肘和膝頭防禦的撥技，在自己少許不利的情況下（如SHADOW SLICER（→→K）或BONE CRUSH MIDDLE（↘K）被擋後），這招可以反守為攻。在被擋後也是VANESSA有利這點也不容忽視。另外，DEFENSIVE ELBOW（↙P）這招可以將幾乎所有下段攻擊防禦，在大家在「鬥下P」的情況下使用極之有效。



◆PARRYING COMBINATION 在VER.C 中可以防禦膝頭，對重量級可以發揮極大作用



◆DEFENSIVE ELBOW 在MUAY THAI STYLE 尤其重要（因為沒有↓P）

要點4：

MUAY THAI STYLE 的戰術

MUAY THAI STYLE 的特色是出招快，連攜技極為豐富，但卻沒有《VF4》最基本的攻擊↓P，投技的威力也很低。

在近距離，玩者應以ELBOW（→P）起動的連攜為主，例如DOUBLE ELBOW（→PP）和ELBOW STORM（→PPK）等，善用DELAY、INTRUDE HOOK 和投技，已足以令敵人十分頭痛。

至於MUAY THAI STYLE 中的特殊上段攻擊LIGHTNING ELBOW（→P+K），由於出招極快，又有擊潰↓P的特性，因此只要是在自己有利的情況下使用，命中率奇高。加上之後可以用 COMBO 追擊，整體威力也十分可觀。它也可以當作普遍中段手肘般，用來反擊敵人一些硬直長的下段攻擊。



◆以ELBOW 連攜為進攻的起點



◆LIGHTNING ELBOW 集速度、攻擊距離、硬直短等優點於一身，是M STYLE 中最強的招式



MAXIMO

PS2 2002年 發售中

攻略最終回

STAGE 19
往冥府的板道

再次得到神秘人的引領，MAXIMO又到了一處不知名的地方，這裡就像是地獄一樣，而這裡的東西也跟之前的完全不一樣，首先，玩者當然又要向後轉，這裡有一些像是盛著水的岩石，可是，通常之中的只是小量的金幣而已。

■唔好誤會，這裡沒有精靈……

■水晶球之中的才是精靈。

其實真正的好東西是在後方的位置，在那裡有一個像水晶球的東西，這便是收集精靈的地方，這裡會有一些非常重要的東西，就如在最後的一個上鎖寶箱，不過，這個寶箱之中其實只有一些金幣而已，所以大家如果不用錢的話，大可以不理會它。而在這裡會有一種新的敵人出現，他便是「骨骨幽靈」。其實這裡最重的是在上鎖寶箱後方牆後面的「鎖匙」。



■這便是新敵人。

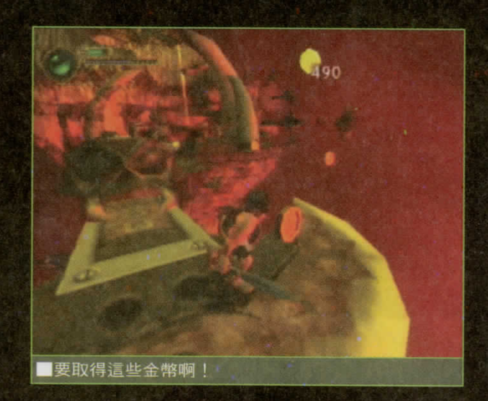
之後便可以回到前進的路途，在這地方之上，有很多障礙物，就如在上方不停搖擺的「巨型狼牙棒」，不過這裡的還是非常易避開。繼續向前行，到達第二支「巨型狼牙棒」的地方，在前面的便是一個旋轉平台，大家要看準時間跳過去，之後可以由它自由轉動，先取得在這地方的金幣。



■要小心這「巨型狼牙棒」。



■要看準機會才跳過去。



■要取得這些金幣啊！

在朱向前行之前，可先跳到在左邊的小浮石之上，在上面有精靈，而且守護這裡的只有一隻「骨骨幽靈」，所以大家可以放心。不過，大家還要心，在這裡有一個隱藏的上鎖寶箱，位置便是在浮石的中央，然而之中的只有金幣而已……



■這裡非常易應付。

向前一跳，便會見到這裡第一個CHECK POINT，記著一定要SAVE，因為前面的路非常艱苦，不SAVE的話實在很冒險呢！當完成SAVE之後，便可以跳到前面的廣場，在那裡除了會一般的「骨仔」之外，亦會有一種新的敵人出現，他是拿著鐵槌的矮人，這種敵人最恐怖之處是一般的攻擊根本不能傷他，一定要用「紫色」的劍才能消滅他。

所以在這裡，最好還是不要太早和他交手，應先到上方的路前進，大家在跳上上方的走廊之後，便可以到在右邊的大齒輪之上，取得之上的所有金幣，不過到最後，大家仍是要面對那大槌呢！不過，如果大家已經有傷在身，大可以在這裡花50金幣，在購買點買一瓶藥水。



而對付拿著大槌敵人的魔法，便是在廣場中央上方的紫色魔法，取得的方法非常簡單，只要跳到中間的石柱之上，再向上作二段跳便可以到手。


■這裡一定要SAVE。


■「唔好追住我呀！！」



■嘩！很多金幣啊！



■這裡有藥水呀！


■在上方的「紫色」魔法便是對付大槌的唯一方法。

在廣場的敵人被全部消滅之後，便可以繼續行程，在前方會有一個非常大的東西，這不是一般的平台，而是一個大家必定要踏上去的「捕獸器」，這是大家的必經之路，所以大家根本沒有機會逃走，而唯一可以避免受傷的方法便是將二段跳的力量用到最盡，首先，在平台最盡的地方才使用二段跳跳向捕獸器，之後要在將近著地時才作第二段跳，將一踏在捕獸器上之時，便要第一時間再作二段跳，跳到另一邊的路上，否則玩者一定會受到傷害。


■很大的捕獸器！

危機不會就此而結束，將通過了捕獸器之後，在另一邊山崖上的龍頭便會射出火球，阻礙玩者的前進，不過，因為這只是間竭性的射擊，所以只要看準時間衝過去便可以了。


■這些火球其實沒有甚麼大不了。

穿過火球之後，便可以到達第二個CHECK POINT。之後的路可以說是這裡最平淡的了，因為這小段路上只有一些金幣而已，敵人方亦只有「骨仔」一、兩隻。而在前方又有一個射出火球的龍頭，不過一樣可以輕鬆的通過。


■「骨仔」加龍頭，非常簡單的組合。

來到路的盡頭，大家可以選擇向前或轉右，不過，筆者勸大家還是先向前行，不過，前方又有一個捕獸器，不過這個比之前的易過，所以應該不會有大問題的。在這裡除了有條鎖匙之外，在鎖匙之下，更有一個隱藏寶箱。而在上方的山洞之中，更有一件盔甲。


■這裡有一條鎖匙。


■重要的盔甲。

取得了盔甲之後，便可以回到向右行的路，這裡有一個像是「腦」一樣的跳台，這是唯一的進路，大家要藉著這跳台向上跳，大家亦應該順便將在這裡的金幣全部取到手。


■這東西是一個跳台。

當大家經過兩個跳台之後，便會到達上方的平台之上，不過，當玩者一到達，這裡便會有兩副棺木升上來「歡迎」玩者。其實這些只是小兒科，因為在前方有更精采的在等著玩者。玩者先要穿過一支狼牙棒，之後，有一個「長斧骨仔」，最後又要再通過一支狼牙棒……


■送上棺材兩副！

■兩支狼牙棒加一個「長斧骨仔」……

就算大家通過了以上的難關，在前面還有一個致命的敵人等著大家，那便是拿著大槌的敵人，如果大家手上已經沒有紫色的魔法，那最好便是避過他便算數，索性快快的逃離現場。而當大家跳到大齒輪之上，又要小心了，因為前面有一個魔法師的寶箱，這次中了魔法的話便會變成嬰兒，當然，又是會完全失去戰鬥能力，所以應該盡量避過，否則又會有大規模的損傷！


沒有紫色魔法怎打大槌呢？

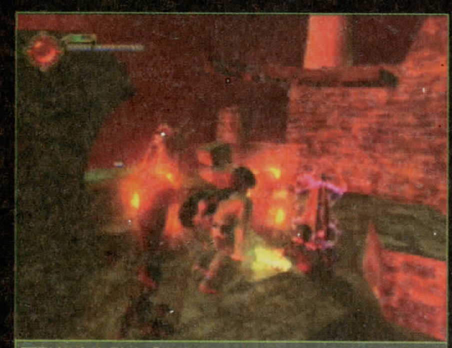
不論大家中了魔術師的魔法沒有，大家亦要向前繼續旅程，而這時候家應先到右方的CHECK POINT一行，因為前面的路會很難行，不SAVE的話會非常危險，然而，從這裡開始，每一次CONTINUE的費用會由原先的1個銅板變成3個銅板，大家要留心留心。


■前方的便是CHECK POINT了。

如果大家是藝高人膽大的話，大可以試試不SAVE，向前一直的衝，只要跳過兩個大齒輪的話，便會很到達這裡的出口，不過，在浮石之上會再出現「大槌」，相信到了現在，大家手上應該不會再有紫色魔法的存在，這樣的話，便應該走為上著。


■嘩！前面又有「大槌」！

接著玩者還幾塊浮石要跳，不過，之上也會有不少敵人，例如是「大槌」和喪屍，不過，玩者只要避開他們一直向前跳便可以很快的到達出口的所在。雖然是這樣，不過，見到出口不一定可以作功離開，因在出口的附近有很多的「骨仔」，所以玩者一定要消除他們才可以離開。


■點解會有點多「骨仔」！

而且玩者亦不急在一時離開，因為在上方其實還有很多東西等待著玩者。玩者可以利用矮的圍牆跳上上層，在上層的方不算大，不過也有一定數量的金幣，而且還有一條鎖匙，而在取得鎖匙的地點向後跳，在盡頭的地方更有一個上鎖的寶箱。


■這裡有不少金幣啊！


■這裡也有鎖匙！


■嘩！連上鎖的寶箱也有一個！

大家還記得先前在大齒輪右邊的CHECK POINT嗎？其實那裡再向前跳，是有一段小跳向上行的，在那雖然有「炸彈人」，不過，上面有好東西，大家一定要去看看啊！首先，便是被閘門鎖著的「飛盾」，其次便是在路上的「鎖匙」，而在最上的閘門中便是一件盔甲，看來大家真是要來這裡一行了。

■閘門內的便是飛盾。


■這裡有一條鎖匙。


■噢！又有一件盔甲！



STAGE 20

鐵塔之廣場

這個「鐵塔之廣場」(鐵の塔の廣場)便是這個熾熱的地獄的中心點，在中間的大塔便是BOSS戰的地點，而另一方面，這裡和之前的有些少不同，因為在完成了「往冥府的板道」之後，在「鐵塔之廣場」的進入點，竟然沒有任何的寶箱又或者東西，大家不必浪費時間回頭望了。



■這個地方就像是地獄一樣。

而在「鐵塔之廣場」之中的敵人會有很大的變化，最初玩者來到的時候，在廣場中央的水池之中，除了金幣之外便是喪屍，不過，當玩者完成兩個地域之後，所有在水池中的喪屍便會消失，從此不再出現。


■完成之後，這裡不會再有喪出現。

而從右邊開始前進，一開始便會見到重要的SAVE POINT，這次的SAVE POINT非常易找，不像上一個地域的麻煩。可是，這裡的「地面」可以說是完全沒有寶物的。


■可愛的SAVE POINT。

再向右前進，便會見到一個上下移動的高台，大家可跳上上面，之後向上方的浮石進發。不過，由於浮石的移動速度相當高，所以要小

心的跳。而在這裡有兩條路可以選擇，分別是左右的路，而兩者基本上沒有大分別。左邊的路，在盡頭的平台之上有一個藏寶箱，之中的只有一袋金幣而已；而右邊的路，在第一個平台之上，已經有一個寶箱，之中的是金幣，而再跳前一個平台，基本上沒有東西，不過，站在凸出的地方，當平台升到最高點時，在原地再使用二段跳，便可以取得在之上的鑽石了。最後，便是跳到前方，亦即是在SAVE POINT之上的崖頂，那裡也有幾枚金幣，大家不要放過啊！

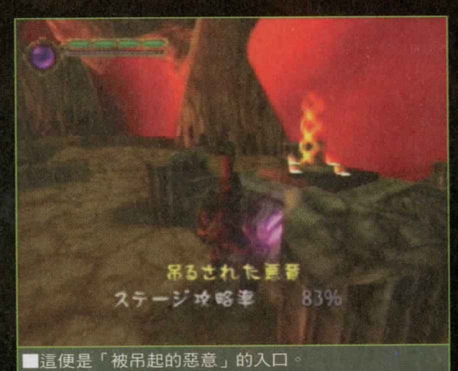

■這浮石移動極快，小心！


■這裡有一個隱藏寶箱。



■這裡原來有一顆鑽石的。

繼續向右前進，便會到達STAGE 21「被吊起的惡意」(吊るされた惡意)的入口……來到這裡，我們也差不多在這個地域走了一個圈，然而，其他的入口呢？究竟在哪裡呢？其實答案非常簡單，便是在上面。



■這便是「被吊起的惡意」的入口。

在進入鐵塔的入口旁邊，有一個之前見過，像是一個腦的跳台，只要靠這個跳台，便可以跳到非常高的地方，除了可以到達高處之外，利用這個跳台，更可以取得在中央巨塔旁的金幣呢！


■這是其中一個跳台。

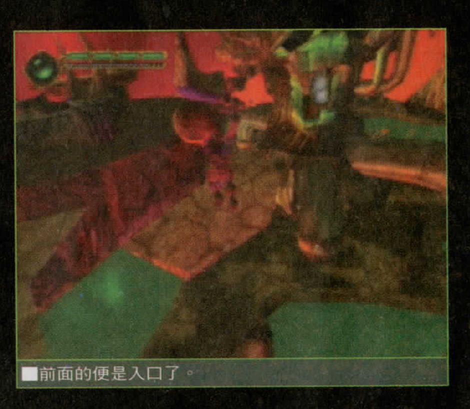
從這個跳台向上跳，便見到前進的路，這段路又是由浮石組成，依浮石一直向前跳，便會到達「灼熱與齒輪」(灼熱と歯車)的入口，而從這個高台向左下方望，便可以找到一瓶藥水，雖然看似很遠，不過其實可以一跳便到達，大家不要錯過。


■這裡真是有通道的。

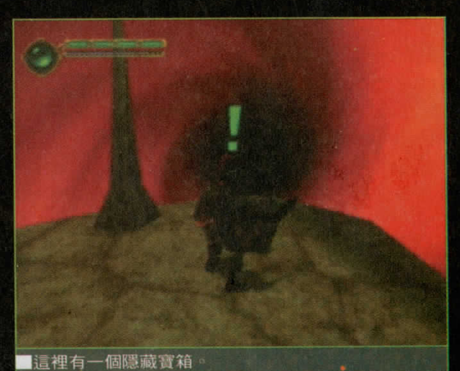

■「灼熱與齒輪」的入口。


■不要忘記這瓶藥水。

到底最後一個進入點在哪裡呢？其實非常易找，大家還記得在進入這個廣場的時候，在正前方不是有一個跳台嗎？這便是到最後的進入點的跳台，只要在跳到最高點便可以輕易的看到最後的「黃泉之深淵」的入口。


■前面的便是入口了。

大家不要忘記，在以上的入口前面，其實還有一些重要的東西，只要在入口處向前跳，便會發現在浮石之上有一個隱藏寶箱，之中的是一些金幣，而再往前跳，更會見到兩袋金幣，而在最盡頭的浮石之上，有一個購物點，這次的是一個「心」。


■這裡有一個隱藏寶箱。


■如果大家有命的話，不妨多買一個。

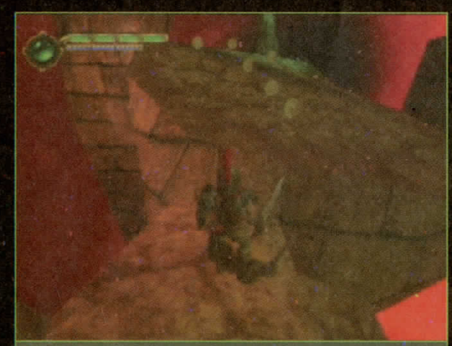


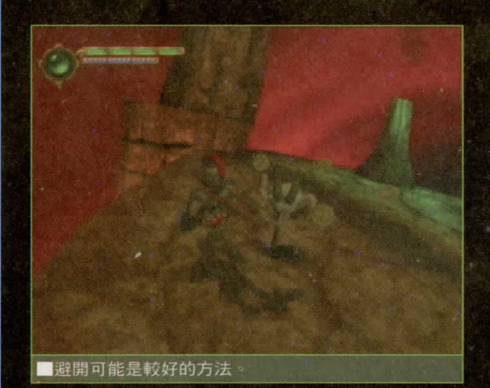


STAGE 21

被吊起的惡意

大家記得在開版的時候要做甚麼嘛？對了！便是回頭一看，這裡也不例外，在這裡有的是一些金幣和一個新的敵人——「羊人」，這敵人是一頭站立的羚羊，而攻擊方面，他會直接的衝過來撞玩者，對付他的方法便是避開之後攻擊，又或者在他衝過來時將他斬殺。


■這裡有一些金幣。


■避開可能是較好的方法。

在這裡有一些放得極之隱蔽的東西，就如在起點左方的頂尖柱旁是有一袋金幣的。而在這方主要的敵人會是不同種類的「骨仔」，還會有剛才見到的「羊人」和在上「大槌」，全部也是不易對付的敵人，不過，在這裡只要大家不急進的話，便可以將敵人逐一擊倒。尤其是「大槌」，只要待他在舉槌的一刹，便可以拖以重擊，一般的劍又或者是火炎劍，三擊便可以將他消滅，而如果拿著的是雷劍又或者是最強的「紫劍」，便可以在兩擊之內擊倒他。


■大家不要錯過這袋金幣啊！

在左邊的有鎖寶箱之中的是雷電魔法，有了這種魔法，要對付在這裡的敵人便變得輕鬆得多。而消滅在廣場之上的敵人之後，便可以利用跳台到達在上方的通道，在這裡的路可以說是四通八達，因為只要利用二段跳，很多地方也可以去到。大家可以先依「有路」的地方前進，在這段路上有一些喪屍，亦有一些精靈可以吸收。而跳到對面的平台之上，在兩邊也有捕獸器，一邊的是鑽石，而另一邊則是令劍可以發射張程攻擊的特殊能力。


■雷電魔法在這裡非常有用。

進入山洞，這裡有一些比較高級的「骨仔」，而在山洞的盡頭，更會有一個「炸彈人」，大家一定要小心。而在離開山洞之後，便會來到一個非常「空曠」的地方，這裡開始便是要考驗玩者跳躍功夫的地方。

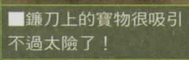

■這裡有不少的「骨仔」。


■這裡真是很空曠呢！

在這空曠的地方，大家應先跳到巨型齒輪之上，不過由於齒輪本身是會旋轉和上下移動的，所以玩者要留心視點的轉變，以免因為視線受阻而不能作出正常的跳躍。


■由於不停旋轉，所以很難對位。

如果大家是夠錢用的話，大家可以不用冒險去拿在旋轉的鐮刀上的金幣和鑽石，因為這鐮刀的旋轉速度非常高，很難對準位置跳躍，非常危險！不論大家會否取這些金幣和鑽石，在完事之後，大家便可以從大齒輪的另一邊跳到浮石上的CHECK POINT。



■鐮刀上的寶物很吸引，不過太險了！


■在這裡有兩隻「骨仔」的。

在CHECK POINT完成SAVE之後，便可以繼續行程，在這裡有兩把鐮刀在不停的垂直的旋轉著，不過因為會在中間點有交接的時間，大家可以安全的跳到另一邊的浮石之上，然而，在這浮石之上，有兩隻「大槌」在對著玩者，記著一定要在有利時才出手，否則便一定會被他們擊中，小則受傷，重則會被轟出浮石之外。


■在鐮刀交接之後便是跳過另一邊的機會。


■這便是攻擊的最好時間了。

而在消滅了兩隻「大槌」之後，便可以經由前方的捕獸器跳到前面的的跳台之上，而在這裡，大家可以走到浮石的邊沿，引誘捕獸器自動發動，這樣玩者便可以有足夠的時間跳過另一邊，不怕被捕獸器所傷。雖然跳台的前面有另一個捕獸器，不過由於反應不算是太快，所以只要盡量利用跳台的高度，玩者是有足夠的時間跳過而不受傷的。


■大家可以先引捕獸器發動。

在跳到平台之上時，不要太心急向前跑，因為在右邊的龍頭會出火球，每次是3個，大家要看準時機衝過去。在這個平台之上實在有不少的資源，例如在左右兩邊的精靈，不過，在這些地方會有「骨仔幽靈」出現，而在中間的位置則會有「骨仔」和「羊人」的出現。


■前面還有另一個捕獸器？




■不要太心急，小心火球。


■不要太心急，小心火球。

而在平台左邊的有鎖寶箱中的是火炎魔法和盔甲，大家可真的要小心選擇，如果手上已經有雷電魔法又或者「紫色」魔法，那麼便只取盔甲算了。之後便要由前方的巨型齒輪向上跳，這裡要跳的不算太困難，不過，在上方除了有旋轉的大齒輪之外，更有在另一邊洞口著玩者的「炸彈人」。


■大家要有選擇性的取道具。


■小心前方的「炸彈人」。

不過在進入洞口之前，大家應該先到前方的浮島一行，因為大家可以在大齒輪之上看到在遠方有一條鎖匙，所以大家應先取得鎖匙才再前進。要到那浮島其實一點也不困難，只要從面對洞口的齒輪跳到前方的旋轉鐮刀之上，再跳到浮島之上便可以了。


■要取得在浮島上的鎖匙呢！

進入洞穴，會見到一個火陣，在之中會出現很多的喪屍，為免夜長夢多，玩者應該盡快將火陣消滅。在山洞之中，除了一般的敵人之外，更加有在搖擺的「狼牙棒」，不過這些也尚算容易迴避，最重要是不要被在洞中央的「炸彈人」擊中。只要通過以上的難關，便可以到達洞口，以及在這地方的CHECK POINT之上SAVE。


■盡快將火陣消滅。


■在這裡一定要記得SAVE。

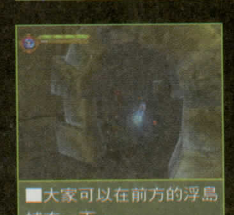
離開山洞之後，在前方的平台之上，玩者會遇上兩隻「大槌」和一隻「骨仔幽靈」，消滅他們之後，便可以向前面進發，不過，當大家見到在上方有一些金幣圍成一個圓圈，不要心急下去，因為這是一個大陷阱，如果大家跳在中心點的話，便會受到在左邊的龍頭射出來的火球打個正著，不過，大家受傷之餘是有獎勵的，因為當大家跳下去的時候，在中央會出現一個隱藏寶箱，之中收藏的是火炎魔法。


■不要心急跳下去啊！


■全身著火的拿火炎魔法，真應景！

之後，大家便可以跳到前方的浮石，取得在上方收藏的盔甲。之後經由旁邊的大型齒輪便可以跳到在前面的浮石之上，在這浮石之上，除了有精靈可以吸收之外，更有一個購物點，這裡所賣的是「藥水」，如果大家受了傷的話，不妨在這裡補充一下。


■這件盔甲十分重要啊！


■大家可以在前方的浮島補充一下。

再跳到前方的浮石，這裡會有一個「羊人」出現，由於地方不大，所以大家要先發制人，否則被擊中的機會非常大。完成之後，便可以跳大齒輪上繼續行程，在這裡大家會見到一個捕獸器，在之上有一個「心」，太危險了！所以由筆者絕不建議大家冒受傷的危險取這個「心」。


■一定要先發制人！


■大家會冒險拿這個「心」嗎？

再經過兩個大齒輪，玩者便可以跳到一個有上鎖寶箱的浮石之上，在這裡又有一個會射出火球的龍頭，再加上會有3隻「骨仔」出現，其實相當危險。而在上鎖寶箱之中的是一件盔甲，所以大家一定要取得它。


■大家要非常小心跳到前面的浮石。


■大家一定要取得之中的盔甲！

之後一轉身，便可以看到在遠處的出口了，然而，那裡有一個「炸彈人」，他會不斷的投彈，玩者一定要看準時機，跳到跳台之上，之後利用二段跳避開炸彈的攻擊，再跳到出口所在的浮石之上，消滅「炸彈人」。可是，這樣還是未能過版，因為在出口附有非常多的「骨仔」，大定一定要將他消滅才能過版，不過，在消滅他們之後，不妨到這個浮石的周圍看看，可能會有其他發現呢！而且，在出口前方的右手邊，其實還有一個隱藏寶箱，之中的是5個金幣。


■嘩！炸彈可以投到這麼遠？


■為何這裡會有如此多的「骨仔」！


■這裡是……？



STAGE 22
灼熱與齒輪

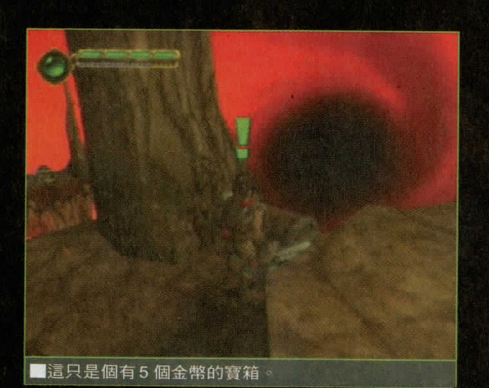
這個STAGE的名字是「灼熱與齒輪」，所以在這個STAGE之中一定是佈滿了不同的齒輪，而且由於這是一個充滿岩漿的世界，所以這個名字十分貼切。而在起點背面，當然又有好東西了，然而，這裡作守衛的是「飛斧骨仔」、「骨仔幽靈」和「惡精靈」，所以大家不用太擔心了。



■噢！果然是一個充滿齒輪的世界。


■當然又要回頭找寶物了。

而在後方取得應有的東西之後，便可以回到正常的路途上，在起點右前方是有一個隱藏寶箱的，而在寶箱之中收藏的是5個金幣而已。而前方便有兩組也有上下層的旋轉齒輪，不過這不是時候向前行，因為在左邊有兩塊浮石，大家應先到那裡開啟鎖上的寶箱\，然而，之中的只是最低級的火炎魔法。


■這只是個有5個金幣的寶箱。



■果然是一個由齒輪組成的世界。

回到齒輪之上，便可以向前到達第二組的齒輪之中，而且跳到在右邊的通道之上，在這裡的敵人多數也是喪屍和「骨仔」，沒有甚麼大不了的。而當大家見到第一組旋轉鐮刀之時，在左邊便會發現一個CHECK POINT，大家一定要在這裡SAVE。

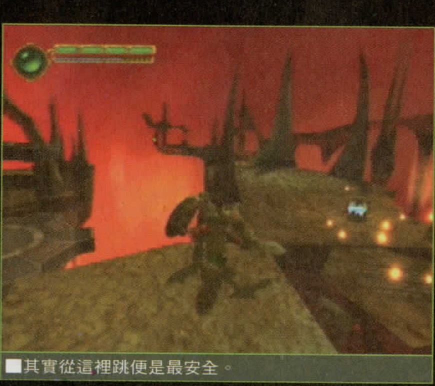

■大家記著要SAVE啊！

其實大家從CHECK POINT向前跳，便可以到達齒輪的上層，在這裡有不少金幣和鑽石在等待著大家，不過，大家在取得金幣和鑽石之後，千萬不要貪一時之快，希望由第二個齒輪直接跳到對面的平台，雖然看似非常近，不過實際距離是非常遠的，根本沒有機會可以跳過去，大家要小心的記著這點。


■這裡有不少的 金幣和鑽石。

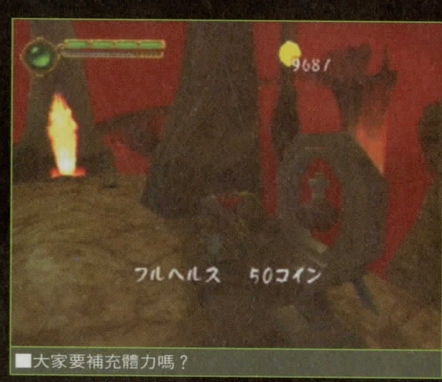

■這裡是跳不過去的，切勿亂試！

回到通路之上，這裡的路算是易走，所以沒有甚麼大問題，而最要小心的便是在空中搖擺著的「狼牙棒」，由於它擦過的平台面積非常細小，玩者的企位一定要非常準確，否則便會被擊中，導致受傷或被轟下無底深淵。


■其實從這裡跳便是最安全。

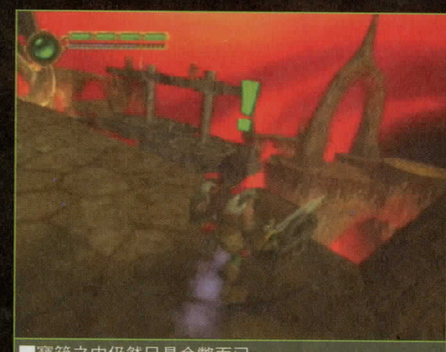
跳到前方的平台之後，除了會有兩隻「骨仔」招呼玩者之外，更會有一隻「羊人」和兩隻「大槌」在這裡恭候，所以玩者應該慢慢行，避免一次過令他們同時出現。而在右前方有一個購買點，這裡的是可以令體力完全回復的藥水，而再在前一點的位置，有一個火陣，之中會出現大量的「骨仔」，雖然只是最初級的那種，不過「蟻多摑死象」呢！


■「羊人」和「大槌」的夾攻絕對不容忽視。



■大家要補充體力嗎？

在CHECK POINT之中SAVE之前，大家記著要在左邊的前面，令隱藏寶箱出現，這次在寶箱之中的是……一袋金幣。再向前行，玩者又要作出一個決擇，因為在右邊會出現一件放在捕獸器之上的盔甲，大家要決定究竟取不取這件危險的盔甲，因為如果強行取下這盔甲，可能得不償失呢！

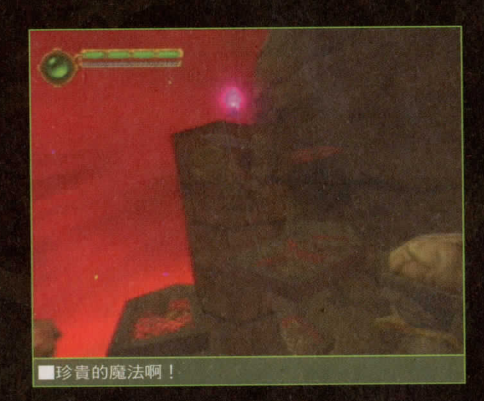

■寶箱之中仍然只是金幣而已。


■那不是在捕獸器之上的盔甲！？

玩者繼續沿齒輪向前進，便可以到達前面的平台之上，在前方又有一個難題，一個鬼面具放在捕獸器之上，大家其實取和不取也沒有太大的分別，所以還是放棄吧！之後一路上也是非常的安全，玩者只要通過中間的兩支「狼牙棒」，便可以輕易的到達一個購買點，在這裡的竟然又是出現過的「COW 底褲」，大家如果已經買了，大可以省回這 300 金幣呢！


■狼牙棒大家不會陌生吧！

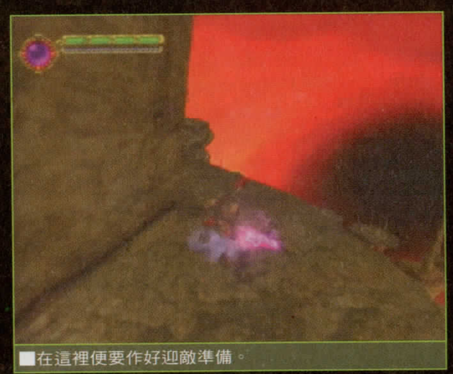
通過這裡，大家終於可以「腳踏實地」的做人了，因為在大家面前的是一片比較平坦的路，大家在這裡SAVE了之後，便可以向在這裡的高處進發，不過，在這裡會有一些喪屍向玩者襲擊。在CHECK POINT 的另一邊，有一個跳台，大家藉著這跳台便可以跳到很高的地方，在那裡大家會見到有一個「紫色」魔法，不過要取得這東西一點也不容易，因為大家要先跳到在空中的另一個跳台之上，再回身跳回柱頂才可以取得這魔法。


■珍貴的魔法啊！

在取得魔法之後，便可以跳到前方的通道之上，其實這本身是一條死路，不過，在盡頭原來有一個小山洞，之中有一件盔甲，玩者在未到前面之時，應先取下這件盔甲，以備不時之需。


■原來這裡有一件盔甲！

之後利用在空中的兩個跳台，玩者便可以到達山頂，不過在這裡其實是危機四伏的，就好像大家在轉第一個彎之時，便要小心一點，因為一轉彎便會有一隻「羊人」衝過來，相信不少玩者也會在這裡中招，而最好的方法便是走較外的地方，便可以更廣的視線了。而在這裡的盡頭，有一個藏寶箱，之中的是盔甲一件！


■在這裡便要作好迎敵準備。


■這地方也有一個寶箱。

在進入山洞之中，便會發覺之中沒有敵人，不過，在一條窄巷兩側，有一些像是「刀片」的東西，其實這些便是這裡的陷阱，它們會前後的高速移動，玩者要在準確的時間跳起避過。之後，會出現一種雙層的刀片，這時候，玩者要像之前的向前衝，不過，這次不是用跳來避過，反而是要「蹲下」，不則便會被擊中。


■準確的跳起便可以避過。


■這次是雙層的刀片！

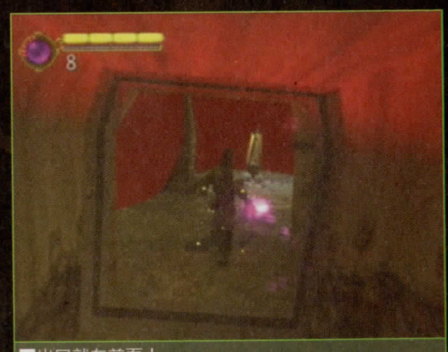
就算大家不幸的被刀片擊中，只要沒有死去的話也沒有問題的，因為在通過之後便會有一個寶箱，之中除了會有金幣之外，更會有一瓶藥水，玩者可以在補充一下體力，不過要小心在前方出現的「骨仔」。


■這裡有藥水補身呢！

在前面會再出現一次單層的刀片，不過這次不同，因為在盡頭會有敵人出現，而且在剛離開刀片範圍的地方，會有一個隱藏寶箱，之中除了有金幣之外，更會有一件盔甲，不過因為這裡有很多「骨仔」，所以玩者應先對付敵人，不過，如果玩者在之前沒有受過傷，在取得這件盔甲之後，應該會變成「金甲」狀態，若大家是這樣的話，筆者建議大家應先取盔甲，這樣便可以用 20 秒的無敵時間衝過這裡！


■無敵的金甲來了！

在無敵的「金甲」和最強的「紫色」魔法劍之下，玩者很快便可以收拾這裡的殘局，而打開閘門之後，便會見到出口，在這裡是沒有任可敵人的，玩者可以安全的離開了……不過在離開之前，玩者應先在剛才的閘口的左邊，打開隱藏寶箱，取出之中的 5 個金幣、一顆鑽石和兩袋金幣。


■出口就在前面！


■不要忘記這個寶箱。

STAGE 23

黃泉的深淵

在這個STAGE 23之中，其實不像其他的版面，在起點之上，大家回身只會見到一塊石壁，反而在左右也有東西可以取，分別是在右手邊的精靈，以及在左邊浮石之上的精靈而已。


■這裡只有喪屍而已。

而在下方則只有一些金幣和一隻「骨仔」而已，而之後的路，大部份是要玩者在極小的平台之上跳來跳去。而在前方的平台之上，便有一隻「飛斧骨仔」，大家一定要小心的跳，因為在跳的時候，這敵人多數會飛出飛斧，在空中被擊中的話，隨時會被轟出平台，立刻死亡。


■小心被飛斧骨仔擊中。

而前面的平台也是一樣，不過這次更危險，因為當玩者一踏上平台，一副棺木便會由地下升上來，被打中的話亦會有跌出平台的危險。


■突然出現的棺木。


■最要小心的是在右邊的敵人。

再往前跳，在這個平台之上的敵人是「大槌」，不過，知道對付的方法應該不難應付的，不過，在這裡其實有另一個敵人，那便是在右邊空中飄過來的「骨仔幽靈」，給他捉住，他便會將玩者拉到平台之外，那便非常危險了。

在這裡向前望，大家會發現在前方的浮石之上，有一個非似曾相識的東西，當大家走近的時候，便會發現這原來是一個機關的開關掣，而大家擊中它之後，在遠處的浮石便會開始移動。


■前面的是……


■遠處的浮石會自動移動。

這時候，大家可以選擇先到前面的CHECK POINT一行，順便取得在捕獸器上的一袋金幣。大家如果不覺得煩的話，大可以先到剛才發動的浮石，到那邊的路先取得重要的東西。


■這袋金幣不難取呢！


■剛才發動的便是這浮石。

在跳過移動的浮石之後，大家一定要小心在空中擺動的「狼牙棒」。而在前方的浮石之上，大家要小心行事，因為除了在前方有「炸彈人」之外，在左邊更會有「骨仔幽靈」出現，一不便會被炸彈擊中，又或者是被幽靈拉下深淵。


■要小心啊！


■前方的敵人非常危險。

最後，大家會來到一個浮島之上，在那裡又有一個開始掣，而這開關掣啟動的便是大家在這裡的起點……原來在起點之下還有一條通道的。而現在玩者有兩個選擇，可以繼續向前行，又或者回到起點，向下方的通道進發，大家會如何選擇呢？


■這裡又有一個開關掣。


■這不就是起點……

不論大家的選擇是甚麼，其實兩條路也要行的，現在先介紹一下往前行的路。在這個山洞的入口，充滿了「骨仔」、「炸彈人」和「喪屍」，大家要小心奕奕的前進。而其實這裡的路基本上只有一條，而通路的盡頭，有一個火陣，會放出6隻「骨仔」，大家還是早一點消滅它比較好。


■早消滅前方的火陣比較好！

其實這可以說是盡頭，不過，這裡實際上是仍有路可以行的，因為從通道盡頭向前跳，便會到達一個中間是熔岩，不過外圍可以行走的浮石，而在之上有一個「冰魔法」，而且沿這裡，在外圍來有一條路可以回到上方的通道的。


■前方有一個冰魔法。


■在外圍仍有路可行。

而回到通道之時，大家會發現原來在這裡有一條向上跳的路，經過兩層的跳台之後，便可以到達山頂，這個山頂周圍有一條路，在路上會有不同的敵人出現，不過，最重要的便是在這裡以得到不少的金幣和鑽石呢！


■這裡有路向上跳的。


■到山頂了！

接著便到在起點之下的路了，這亦是通往出口的路。在這條通道之中充滿不同種類的「骨仔」，當大家到達CHECK POINT之時，一定要SAVE，因為前方的路非常危險，隨時有死亡的機會。


■這便是在起點下的通道。

在CHECK POINT前方便有第一個難關，在左右兩邊的牆上各有一個噴火口，會射出火球，大家要看機會，在這裡衝過去。之後在通道上也有這些噴火口，不過沒有那麼密，大家可以放心。


■小心在牆上射出的火球。

在通道的出口，竟然是一個熔岩池，在這裡的路非常窄，而且很短，因為大家一定要在這裡跳來跳去的，而且在中間亦有不少的熔岩浮石，大家在行動上要特別小心，因為一觸到這些熔岩便會GAME OVER。


■這地方是……


■危險的熔岩浮石。

而在這裡的右邊，有一座升降台，在那裡的頂部有一件盔甲，大家可以由第二塊熔岩浮石跳過去，便可以剛好的落在升降台之上，在取得盔甲之後，便可以跳回原處。之後，便可以離開這個熔岩池。


■這地方是……


■危險的熔岩浮石。

不過離開熔岩池亦未必是一件好事，因為在出口裡，「大槌」和「骨仔」已經在等候了，大家要小心，不要在這裡被轟下熔岩池呢！而在消滅「大槌」和「骨仔」之後，在前方又有噴火口，小心！通過以上的重重難關之後，又會再有CHECK POINT出現。


■在這裡最要小心！

通過了CHECK POINT之後，便要走在這裡的最後一段路了，在這裡，玩者只要跳過在前方的眾多浮石，便可以到達前方的巨大浮島，那亦是出口的所在，不過，在前往巨大浮島之中，一定會經過一些熔岩浮石，大家要小心一點。


■這些噴火口已經不足為懼了。


■前面的高山便是終點。

而在中間的一個浮石之上，是有一個隱藏寶箱的，地點就如圖中所示一樣，之中有一瓶回復所有HP的藥水。而在前方最遠處還有「紫色」魔法，不過由於有兩隻「大槌」和「噴火龍頭」，看來不取才是上策呢！


■一定要取得這個寶箱啊！

在進入浮島的入口之後，會有很多「骨仔」出來招呼玩者，不過如果剛才大家真是取了紫色魔法的話，只要來一記重斬，便可以將他們一舉消滅了！不過大家一直的行，很快便會到通道的盡頭，這裡甚麼也沒有，究竟大家要到哪裡呢？


■雖然有紫色魔法，不過太危險了！




■這才是真正的通道！


■寶箱之中有盔甲呢！

而出口方面，是在左邊的路上，不過，大家應先到右邊一行，因為這裡除了有精靈之外，在盡頭更有一條鎖匙；而在左邊的路上，有「骨仔」和「羊人」在等待玩者，不過只要通過這裡便會有一番新景象。


■這裡有一條鎖匙。


■這顆鑽石不要也罷。

其實所謂新景象，便是又會變成沒有路的時候，玩者要在石柱上跳來跳去，不過，在這裡的山洞之中，有一個上鎖寶箱，然而，這裡的敵人非常麻煩，尤其是在山洞之中的「飛斧骨仔」，跳的時候要小心不要被他的飛斧轟下深淵。而在「飛斧骨仔」的山洞之中，有一個有兩袋金幣的藏隱寶箱。


■用這招便可以消滅這裡的敵人了！

而至於那個上鎖寶箱，當中的是數顆鑽石和一個「心」，之後，大家便可以輕輕鬆鬆的到達終點了。


■出口竟然在這個位置。

STAGE 24
BOSS戰
古路達斯卿
（グルタス卿）

在完成這裡的所有版圖之後，在中間的巨型塔的通道便會被打開，玩者亦可以進入這裡打BOSS了。


■通道打開了。

這裡的BOSS是一頭大肥豬，不過，他是一頭會飛天的大肥豬——古路達斯卿。這個BOSS是否非常強呢？其實他的實力不算是太高，而在這場BOSS戰之中，其實最恐怖的便是有時間限制。

而這BOSS的攻擊不算是很強烈，而且很易便可以避過，可是，他的弱點又在哪裡呢？原來這BOSS的弱點就是在那短小的尾部，然而，要走到他的尾部實在不是一件易事，最首先，便是要他噴射火炎，這是最佳的時機走到他的背後，利用二段路加上輕攻擊來令他受傷。


■這是最基本的攻擊——火炎。

而除了火炎之外，他還有三種攻擊方法，分別是吐出綠色的火球，以及在玩者擊中他尾部之後的跳起攻擊，對付前者，玩者只要依一個方向不停跑動便可以了，而至於後者，只要跳起不要被爆風所傷便可以了，而最後一種則是擺動尾巴，更加極易避過！


■這些綠色的真不知是甚麼？

而在這裡的所謂限制時間，其實是這裡只有一定的層數，BOSS會在一定的攻擊之後作一次大跳，將這層的地板擊毀，之後他和玩者便會跌到下層作戰，如此類推，不過，由於只有4層，玩者一定要在最短時間之內將他消滅，否則玩者便會跌入最底層的熔岩之中。

■跳起便可以避過爆風。


■嘩！痛到彈起！


■跌到下一層繼續作戰。


■這些綠色的真不知是甚麼？

消滅了這隻BOSS之後，玩者便可以選擇過版的狀勵，當然，一如以往，記著要選擇最珍貴的女神之吻！



■玩完！



STAGE 25

魔城突入

終於也到了最終決戰的時候了，不過，在未進入魔城之前，便要經過這段地方。在這裡的敵人和之前的其實一樣，不過，在之前在棺材之中的「骨仔」和喪屍，在這個地方之中會是在鐵製的甲殼之中，所以在他們未出現之前，是不能消滅他們的。


■敵人的保護也是一流的！

一如以往的其他版面，大家在這裡一定要回頭一看，在這裡會有一隻「骨仔」，而在最後的死角，大家可以找到一個隱藏寶箱，之中有一些金幣和一件盔甲，如果在上一版受傷的話，這件盔甲便真是救命良方了。


■這裡有一個寶箱。

而在起點左邊有一個購買點，這次的是一件新東西，這亦是最後的東西了，大家拿了這麼久的「銀盾」，這裡終於有新的盾牌「金盾」(ゴールドシールド)，而且亦只是300金幣而已，實在是超值！



■大家一定會夠錢買的！

這裡的敵人主要也是不同種類的「骨仔」，而至於這裡收藏精靈的地方不再是水晶球，而是在火盆之中的。玩者通過石橋，便會見到一個入口，不過這裡是被封著的，一定要找到開門的鎖匙才可以打開，而要找鎖匙，便要到右邊的一行。


■要找精靈便來這裡吧！


■鎖匙可以在前面地方找到。

在左方的小城樓，玩者只要用刀便可以打開門口，而在之中的守衛其實不多，只有一些「骨仔」而已，而在這裡可以找到的寶物亦沒甚麼特別，只要玩者沿樓梯到達城樓的頂部，便可以找到鎖匙，還有一件盔甲。


■左邊有一件盔甲，正前方便是鎖匙所在。

回到被封著的門口，這裡會有一個「炸彈人」守著門口，消滅他之後，便可以用剛作拿回來的鎖匙來開門，在打開門口之後，第一眼見到的便是CHECK POINT，在這裡的左邊有一條小路，大家在未向前行之前，應先到這裡一行。


■小心這「炸彈人」。


■這便是開門的機關。


■留意這裡有一條小路。

從左邊的小路一直向前行，不久便會見到盡頭，在這裡有一條和之前開門一樣的鎖匙，這便是開啟前面大門的鎖匙，不過在這裡有兩、三隻「骨仔」，而在鎖匙之前則有一隻「炸彈人」。而且在這裡有一種新的「惡鬼」，之前的只會奪去玩者的精靈，不過這次的便會令玩者變成殭屍，這令MAXIMO的行動完全相反，即是推前行後，推左走右……


■這裡有一條重要的鎖匙。


■嘩！這裡有新敵人。

回到向前行的路，跳過斷崖之後，只要開動機關，便可以令城門放下來，不過，大家會發現這裡有一個寶箱，如果城門放下的話，寶箱便會被壓著，不過大家不用覺得可惜，因為這是一個陷阱寶箱，之中有一個魔法師，會令玩者變成一個老大家。


■這個寶箱真是生人物近！


■開啟機關便可以令城門降下。

城門降下之後，玩者便可以一直的衝入去，不過在前面有一個新的敵人出現，這個一身黑色盔甲的敵人，可以說是不死身，不論大家如攻擊他，他最多也只是倒下一陣子，很快他便會再次站起來，然而，他不是沒有弱點的，只要大家在他的盔甲倒下之時，跳起攻擊他的頭部，這樣便可以將他消滅，而他身後的魔法壁亦會消失。


■這新敵人相當麻煩呢！


■這時候向他的頭部攻擊。



通過黑色的敵人之後，便會見到CHECK POINT，在SAVE之後便可以繼續向前行，在這裡可以向右轉，又或者向前行，不過，在這裡最好的便是先向前行，因為在右邊的斷崖一經跳過，便很難回頭，所以大家應先到前面的城樓一行。在那裡就如之前到過的一樣，在底層有一些金幣，在樓梯的盡頭有一個上鎖寶箱，之中有一件盔甲和火炎魔法，不過，大家仍要跳到更高的地方，因為在城樓的橫樑之上有鎖匙呢！

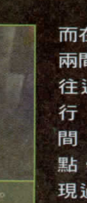

■這個寶箱之中又有盔甲呢！

而回到原有的路上，大家向右轉便會見到一座高台，在底層的寶箱之中有一些金幣，而第二層之中有一隻「骨仔」，不過，在這裡的左邊其實有一條極重要的鎖匙，大家千萬不要忘記啊！而在這個高台的右邊其實有一個隱藏寶箱，大家一定要小心的找它出來。


■這裡也有鎖匙。

當取得所有的東西之後，大家便可以從高台的最高點跳到到另一邊的門口。在跳到對面之後，便可以在那裡拾得開門的金鎖匙。在進入口之後，敵人主要是「骨仔」，所以作用實在不大，而跳過斷崖之後，大家會見到一座投石機，而在這裡會有兩隻烏鴉，大家要小心被牠們搶錢。


■左邊其實有一條金鎖匙的。


■這裡竟然有一個寶箱。

而要打開前面的通道，便一定要開動在這裡的投石機，然而，開動投石機是要金鎖匙的，那麼……其實只要大家在之前的高台之上取得了另一條金鎖匙，在這裡便可以開動這台投石機了，然而，如果沒有的話，大家便要「死」一次了，這樣便可以回到高台取金鎖匙。


■目標對面的入口。


■利用這機關便可以開動投石機。

投石機會在前面的木門之上打開一個大洞，玩者便可以袖由那裡通過，而在前面就有一個CHECK POINT，不過，在到CHECK POINT之前，大家不妨到木門的右邊，這裡有一個隱藏寶箱，之中有最強的紫色魔法。


■這個寶箱不要忘記啊！

大家繼續向前行，只會見到「骨仔」，不過，在塊箭靶之後，原來有一個陷阱寶箱，大家基本上一定會被前面的箭靶所阻擋而看不到，所以中招的機會率非常高，不過，大家因為拿了紫色魔法，所以可以用重攻擊，在遠距離將巫師殺死。


■嘩！這裡又有一個陷阱寶箱。

通過以上的地方之後，便可以直接的往城堡，不過，在進城的橋上，又有非常強勁的敵人在等待玩者，他們分別是黑色巨人和「炸彈人」，本來黑色巨人非常易對付，不過，由於在他身後有一個「炸彈人」，令玩者無法輕易的將他擊倒。


■黑色巨人加上「炸彈人」，恐怖！

消滅了「炸彈人」和黑色巨人之後，通過橋之後便可以到達城門，不吊橋是吊起了的，而在這裡要先取得在邊的金鎖匙，不過，玩者要先用二段跳，先跳出崖邊，在空中取得金鎖匙之後再用第二段跳回崖邊。


■要取這條金鎖匙要冒危。

取得了金鎖匙之後，便可以從左邊的小路向前進，在盡頭有一房間，之中便裝有打開吊橋的開關，大家便是要利用剛才取得的金鎖匙來開啟這機關。當打開城門之後，大家便會見到出口，不過，在這裡有大量的「骨仔」，大家要先消滅這些敵人才可以離開呢！


■左邊的小路是打開城門的路。


■這裡有一個房間。


■原來這裡便是出口。

而在出口左右，其實有兩間房間，大家可以先往這兩間房間之中行行，首先是右邊的一間，這裡是一個購買點，而這裡的是已經出現過的「COW底褲」（COWパンツ），不過這300金幣應該可以省回呢；而左邊的則是一個陷阱寶箱，這裡的是一隻寶箱怪物，大家可以不用理會。

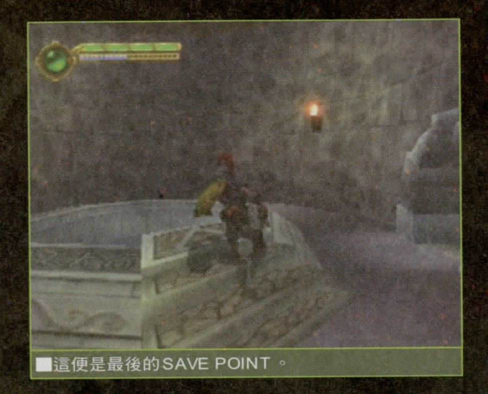


■這裡還有底褲賣？


■嘩！內有惡犬！

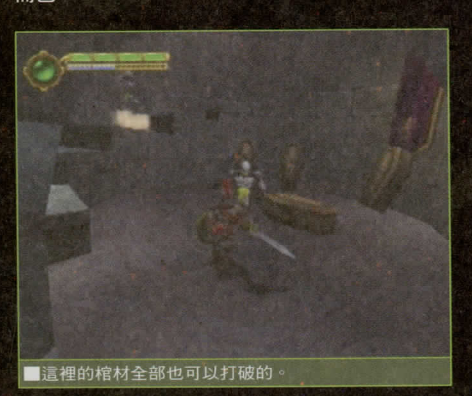
STAGE 26
惡夢之廣場

這是爆機前最後一個廣場了，這裡的結構實在非常簡單，理論上，玩者在這裡的工作非常簡單，只要大家步出這裡，只有兩條路可以行，首先便是在左邊，那裡是這個地域的SAVE POINT；而另一邊的路便是通往其他版圖的門，這大家要用鎖匙來開的。


■這便是最後的SAVE POINT。


■打開這裡便能通往餘下的地方。

打開了閘門，這裡有很多的棺木，不過大家不妨這些也全部的擊毀，因為之中全部也會有金幣。沿梯級一真向上行，便到達STAGE 27「戰斧之回廊」的入口，在這裡只有一些「骨仔」作守衛而已。


■這裡的棺材全部也可以打破的。



■「戰斧之回廊」的入口

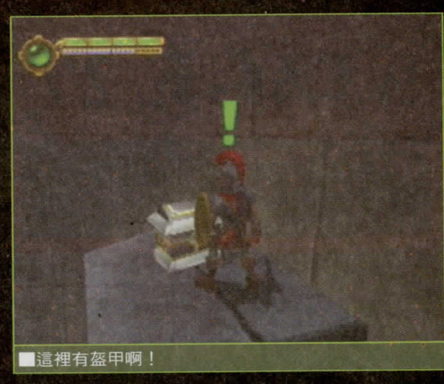
打開在「戰斧之回廊」入口面對的閘門，大家便可以繼續前進，只要通過一條沒有敵人的長廊，便可以看到STAGE 28「往決戰之頂」(決戦の頂へ)的入口，不過，其實這裡還有上行和下行的路，如果向下行的話，在這裡只有一些棺木，沒有甚麼特別，亦沒甚麼敵人。

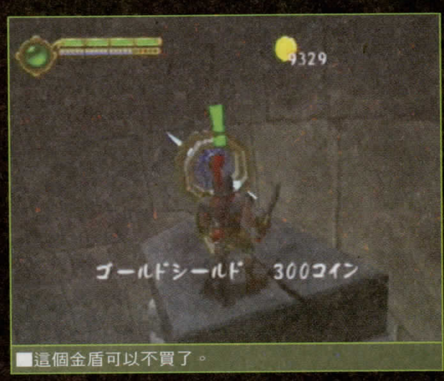

■這裡全部的通道也要鎖匙打開的。



■「往決戰之頂」的入口。

而如果大家向上行的話，便會找到一個上鎖寶箱和一個閘門，在上鎖寶箱之中的是一件盔甲。打開下面的閘門，通過長廊，便會到達另一座城樓，在這城樓的頂部有一個購買點，而這次的是「金盾」，不過大家現在應該已經擁有，所又可以省回300金幣了。而打開這裡的通道閘門，便會到達這裡的終點，亦即是最後決戰的舞台。


■這裡有盔甲啊！



■這個金盾可以不買了。

不過大家在未離開之前，不妨到進入最後BOSS房間之前的長廊，在盡頭的地方向下望，大家便會發現一個從來沒有到過的地方，在那裡大家可以找到5個寶箱，而這5個寶箱由右至左，順次序是「寶箱怪物」、「火炎魔法」、「藥水」、「寶箱怪物」、「盔甲」，大家可以在這裡好好的充一下備呢！


■從這裡跳下去便是了。


■這裡有5個寶箱呢！





STAGE 27

戰斧之回廊

大已經成功的進入了城堡之中，在這裡除了BOSS之戰之外，其實只有兩個STAGE的戰鬥，比之前的少了一個STAGE。而一如以往，大家一定要回頭一行，今次在這裡有一間非常大的房間，在之中亦有不少有用的道具。首先要說明的是，在這房間中的所有敵人也是「骨仔」。在這裡的購買點仍是「金盾」，雖然是沒有用，不過，如果大家的飛盾已用得七七八八的話，不妨用300金幣來補給一下。



■這房間很大呢！



■這裡仍有金盾售賣。

在這房間之中，同時有隱藏寶箱的存在，地點便是在對著房間入口的牆壁之前，這個寶箱之中的是「雷電魔法」，至於房間之中的其寶物包括有在角位的盔甲，以及在中央寶箱之中的金幣和鎖匙。



■這裡仍有一個隱藏寶箱。



■還有一件盔甲！

完成房間之中的「尋寶」之後，便要回到正確的路，在大家前面的梯級的頂部有一個黑色巨人，不過大家已經知道對付他的方法，所以不難應付的。打開在敵人身後的閘門，這裡有一些「骨仔」，不過，最要小心的便是在通道左邊的鐵人，他們會在玩者接近之時把手上的巨斧斬下來。



■黑色巨人，受死吧！



■小心巨斧！

在通過了噴火帶之後，玩者會見到一條樓梯，不過，上面有一個「炸彈人」，在這裡玩者要小心一點，因為炸彈是從上方投下來的，而且玩者亦要在跳起之後才可以用飛盾將「炸彈人」擊斃，所以要特別小心。不過，原來在「炸彈人」的後面，是有一個隱藏的寶箱，之中的是金幣和盔甲。



■這個敵人要特別小心對付。



■這裡也有一個隱藏寶箱。

再經過一條噴火帶，大家又會見到另一樓梯，在上面有兩個拿巨斧的鐵人，今次他們是面對而立的，不過斧斬下來的時間有所差異，玩者便是要利用時間差來通過這裡了。



■怎樣走過去好呢？

之後又有一條噴火帶，經過之後，再上數級的樓梯，大家將會見到一種不能消滅的敵人，他會依著一定的軌跡行走，大家要看清楚的行動，之後再從空位之中逃出。而避過這敵人之後，在正前方的房中便是CHECK POINT所在，在這CHECK POINT背後，其實有一個隱藏寶箱，之中是一件盔甲。



■可怕的敵人……



■這裡也有寶箱呢！

SAVE之後，大家出門口右轉，便是正確的路，而在這裡會有「黑色巨人」，巨斧鐵人和剛才出現的軌道鐵人，這些全部也是不能消滅的敵人，而到了長廊的盡頭，又會有一個黑色巨人，不過大家可以先不理會他，到左右兩房間之中查看。


■這裡的敵人真是麻煩！

先是左邊的房間，一打開門，便會看到一個「軌道鐵人」，事實上，在通過這兩個「軌道鐵人」之後，再跳過一條噴火帶，便會到達一間和起點背後差不多的房間，在這裡的敵人同樣是「骨仔」，只是多了一個黑色巨人守門口吧！在這房間之中，沒有太多特別的東西，在房間之中的購買點，所售賣的是特殊能力「SWORD CHARGE」。


■寶箱之中只有金幣和鑽石。

至於右邊的一間房，之中只有一隻「骨仔」和一瓶藥水，不過，只要大家一跳，便會出現一個隱藏的上鎖寶箱，而在這寶箱之中的便是一件盔甲和冰魔法。完成左右房間之後，便可以打開閘門的鎖，繼續行程。


■寶箱之中有兩件寶物呢！

這個地方的前方其實是一個迷宮，不過，其實除了迷宮之外，這個地方也有很多有趣的東西，不過無如何，大家應先在CHECK POINT上SAVE。向前行的話，大家會受到一些「骨仔」的阻礙，而且這裡會有很久沒有出過場的「花怪」出現，而且會在一些箱之後出現，大家一定不能貪心。


■這樣的情況大家會如何處理呢？

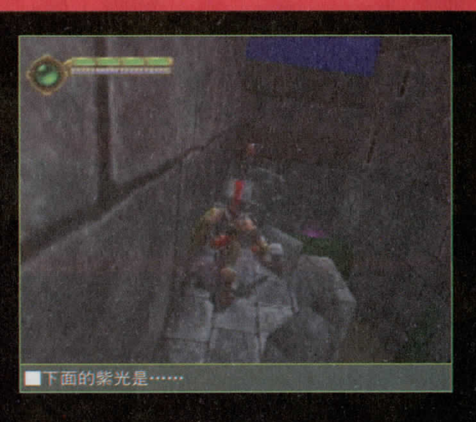
在這裡一路上也會有很多的「骨仔」出現，而這裡會有兩種的「花怪」，而大家在消滅紅色的「花怪」之後，大家不要就此離去，因為在牠旁邊會有一個隱藏寶箱，可是，這裡只有一些金幣而已。之後，大家便可以無驚無險的到達迷宮的入口。


■這裡又有一個隱藏寶箱。

不過，在未進入迷宮之前，大家應先到左邊的樓之上一行，在上有除了有很多的「骨仔」和一些精靈可以收集之外，其實在盡頭的地方，大家仍有路可以行的，而且大家可以利用視點來找找看，應該會找到一些本來看不到的路呢！而在外面的路，大家可以找到一鎖匙，而且在下面大家更可以見到一點的紫光，大家想想會是甚麼呢？


■這裡也有不少金幣呢！


■原來外面仍有一條路的。


■下面的紫光是……

這裡的迷宮實在非常簡單，所以在這裡實在不打算浪費版位來介紹了，不過，大家可以依靠右的路來前進呢！當然，因為迷宮本身不是太大，所以大家不妨到處行行，應該可以找到不少的寶物呢！

在到達迷宮出口之後，大家便會看到這個STAGE的出口，不過仍要對付在之前的「骨仔」，而且在出口之前竟然有一個陷阱寶箱，幸而有很多樹可以作為掩護。不過，在這裡仍有一個隱藏寶箱，而地點便是在左邊第一和第二株樹之間的位置。之後，大家便可以離開這裡了。


■這是迷宮出口，亦是版面出口。


■在出口之前原來有一個陷阱寶箱。


■這便是隱藏寶箱的位置。



STAGE 28
往決戰之頂

這是打BOSS之的最後一個STAGE了，不過，大家依然要像玩一般的版面一樣。這版在開始的時候是在一個像是囚至的地方，正前方的門是可以用鎖匙打開的，不過，在這之前大家先回身一轉，因為在左邊的牆是可以打破的，這樣，便可以到達旁邊的囚室，在那裡有一隻不知是甚麼的怪人，他會捉住玩者的腳，而且這裡有一條鎖匙，可以幫助玩者離開。


■前面的牆是可以打開的。


■嘩！這怪物是甚麼？

在這個STAGE之中，主要的敵人依然是「骨仔」。而在離開囚室之後，大家應先左轉，在盡頭的地方有一個購買點，這裡所售賣的是「金盾」，大家又可以省回300金幣了。



■這裡又是賣「金盾」。

而在起點對面的囚室之中，有一件盔甲，不過，這件盔甲是由一隻「骨仔」看守著的。而在這裡的路是非常的直，差不多完全沒有分支路，而大家要小心的便是在路邊那些像是溝渠的地方，如果大家在這些地方之上停，便會有鬼手伸出來向玩者襲擊。


■由「骨仔」守著的盔甲。


■這些地方原也有危險的。

而在這裡的左右兩邊，各有一個擺放棺木的地方，之中沒有甚麼特別的道具又或者寶箱，只有在棺木之中的金幣而已。而在這裡有一個上鎖寶箱，之中的便是打開這裡的大閘的金鎖匙。


■這相寶箱之中的便是金鎖匙。

通過大閘，大家會到達一個比較廣闊的房間之中，在這裡中間有一條向下的通道，而在大右兩邊也有一個房間，而出口的大閘則是在正前方的位置。首右是左邊的房間，在木門之後的是一件盔甲和一些金幣；左邊的則有打開大閘的金鎖匙；而至於下方的大閘後面，則有一瓶藥水和一個隱藏寶箱，寶箱之中的是「紫色魔法」。


■右邊的房間之中有盔甲和金幣。


■取金鎖匙時要小心一點。


■寶箱之中的真是寶物啊！

而在大閘之後的是間圓形的房間，在這裡有一個「軌道鐵人」，這鐵人會以非常快的速度移動，不過，在這圓形的房間之中，亦有一些凹讓玩者避開的，而在這裡共有兩個房間。


■小心高速移動的軌道鐵人。

左邊的房間一是一間書房，之中有不少的書本，不過完全沒有用的，而在桌面上有一瓶藥水，不過，在這裡有一個寶箱陷阱，這次又是魔術師，由於玩者很難在正面進入房間，所以十居其九也會中招，大家要以最快的速度到魔術師之前，將他消滅，之後取得藥水和上鎖寶箱之中的金匙和金幣。


■又中招了！


■這個寶箱之中有金鎖匙。

而在右邊的房間，得到的便少得多了，因為這裡只有一個小小的寶箱，而箱中只有一些金幣和一條鎖匙而已。


■這個寶箱之中只有鎖匙和金幣。

打開大閘，便會見到CHECK POINT，在SAVE之後，大家可以在左右兩邊的地方先補給一下，在這裡大家可以得到一定數量的金幣，而在右邊的棺木之中更有一瓶藥水。


■閘門內的便是飛盾。



而在通道的盡頭，有一個「黑色鐵人」，不過，在離開這短短的通道之前，大家不要忘記在右邊的閘門，這裡好像沒有東西，不過其實在盡頭的地方，牆壁其實是可以打破的，從這裡的通道一直的向前行，便可以找到一條金匙。


■黑色鐵人已經是一般的貨色了。


■在這裡可以找到金鎖匙。

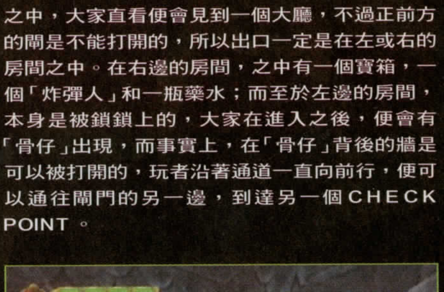
取得金鎖匙之後便可以繼續前進，在這裡依舊不少的「骨仔」，而且，這裡的房間之中，大多數也只是一些金幣而已，完全沒有特別的道具，有的便是在最後的房間之中，寶箱之中有一條鎖匙。


■最有用的不外乎這條鎖匙。

由於先前已拿了金鎖匙，所以大家可以直接的打開大閘，不過大家不要跑得太快，因為在這裡之後的又是「青蛙過河」遊戲，在前面是一條綠色的河，大家要利用在河上浮動的棺木來跳到另一邊，雖然好像很易，不過由於棺木本身不是完全的平正，所以在跳的時候要小心一點。


■絕不易玩的「青蛙過河」。

玩完「青蛙過河」之後，大家又要來到一個房間之中，大家直看便會見到一個大廳，不過正前方的閘是不能打開的，所以出口一定是在左或右的房間之中。在右邊的房間，之中有一個寶箱，一個「炸彈人」和一瓶藥水；而至於左邊的房間，本身是被鎖鎖上的，大家在進入之後，便會有「骨仔」出現，而事實上，在「骨仔」背後的牆是可以被打開的，玩者沿著通道一直向前行，便可以通往閘門的另一邊，到達另一個CHECK POINT。




■正前方的閘是不能打開的……


■這牆是可以打開的。


■通道是通到這裡的。

通過CHECK POINT之後，便會到達另一個大廳，在這裡有很多不同的通道，首先，左右兩邊的通道是想通的，不論大家在哪一邊進入，也可以由另一邊出來，這次我們由左邊的門進入，沿樓梯一直向下行，可以到達一個書房之中，在這裡有數隻「骨仔」，而在書房中央有一個購買點，這裡的是一件盔甲，之後再沿另一邊的樓梯向上行，便可以回到右邊的門口。

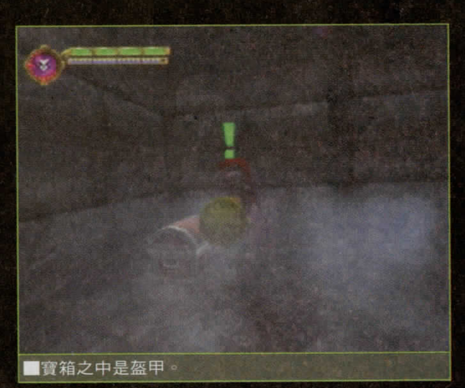

■這裡有很多的入口。


■這裡賣的是盔甲。

而在大閘口右邊的門口，玩者會見到不少的鐵人站在兩旁，大家要小心他們手上的巨斧，而在這通道的盡頭，來有一條金鎖匙，有了這鎖匙便可以離開這裡了，不過在這裡有很多「骨仔」，大家最好先取得魔法才入來這裡。而在這裡的寶箱之中竟然有一件盔甲。


■小心巨斧斬下來。


■這裡有金鎖匙。


■寶箱之中是盔甲。

打開大閘之後，便要玩第二次的「青蛙過河」，不過這次不是兩行這麼少，而是四行，而且河上不時會有骸骨浮上來，不過這些只是用來影響玩者的東西而已，沒有特別用途。


■這次距離遠了很多。

完成第二次的「青蛙過河」之後，玩者便會到達接近終點的大廳，在這裡會有兩個「軌道鐵人」，他們會在兩邊的門口出入，以直線的方式前進，要避過他們其實不難，而在這裡右邊的房間有盔甲和金幣，而在左邊房間之中的隱藏寶箱之中，則有金幣和鑽石。



■要小心軌道鐵人！



■右邊有盔甲和金幣。



■左邊則有隱藏寶箱。

反而在這裡最重要的道具全部也是在軌道鐵人兩邊的終點處，大家要趁他們走出房間之後立刻進入，走到房間的盡頭拿取寶物。而在不同的位置之中可以找到的包括有「金鎖匙」和「鎖匙」。



■這裡可以找到金鎖匙。

而打開口之後，便會到最後一段路了，只要玩者跑上樓梯，便會到達出口，不過在這裡有極之多的「骨仔」，而且有一個「黑色鐵人」守著樓梯，而由於他是在樓梯之上，所以打的時候會比較麻煩。消滅這裡的敵人之後，便可以完成這裡的任務了。



■為何會有這麼多敵人！

STAGE 29 BOSS 戰

魔王亞基利（魔王アキリー）

完成以上的所有版面之後，在頂層的城便會自動打開，這時候，玩者便可以真正的向魔王挑戰，救回自己的未婚妻「蘇菲亞公主」。



■城門打開了。



■MAXIMO 終於也可以再挑戰魔王了

在場的BOSS 戰之中，玩者的大部份特殊能力基本上會全部失去，只會留下一些基本的特殊能力，不過，魔王亞基利的攻擊便會主要利用特殊能力。基本上魔王的攻擊全部也是由手上的杖魔發放的，首先是一般的射擊，如果玩者打中魔王的話，他便會發出全方位的電網攻擊。



■魔王的基本攻擊。



■小心電網！

魔王亦不時會發動特殊能力，而且在特殊能力發動時，便會有一個巨大的「魔王頭」在飛來飛去，除了會在眼部發射光線之外，更會射出一些「小魔王頭」，他們在玩者接近時便會自爆，真是生人物近。



■魔王發動特殊能力。



■小心那紫色的「魔王頭」。

當魔王的體力被扣去一半之後，他便會發動在這裡的能源裝置，令自己巨大化，不過，其真正目的是「補HP」，玩者為了要逃避這巨人，便要在最短時間之內將這裡的能源裝置擊毀，之後，魔王便會回復原來的大細，不過，HP 便會完全回復，這樣的事會重複兩次，在第二次擊毀能源裝置之時，這些裝置便會失去效力。



■魔王巨大化？



■目標是能源裝置。

在魔王失去能源的支援之下，玩者便可以向他全力發動攻擊，這時候的魔王簡直不堪一擊，他失去了一切的魔法，只可以用手上的魔杖向玩者作物理攻擊，玩者這時候要全力攻擊他，而且這時候擊倒他，他亦無法再次回復HP 了。



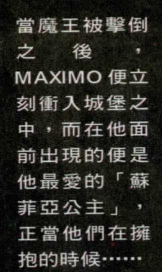

■魔王的魔杖冇電了！

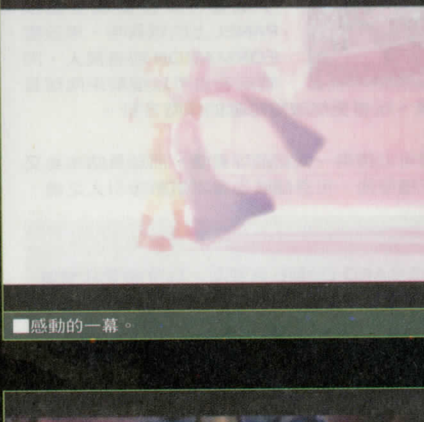

■魔王只餘下魔杖的物理攻擊而已。


■魔王被擊倒了！

當魔王被擊倒之後，MAXIMO便立刻衝入城堡之中，而在他面前出現的便是他最愛的「蘇菲亞公主」，正當他們在擁抱的時候……

不過，這時候公主突然作了一百八十度的轉變，她在MAXIMO面前變身成為一頭巨大的怪物，而且向MAXIMO發動攻擊……




■感動的一幕。

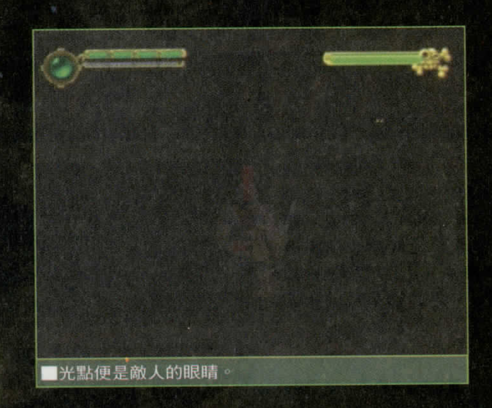

■這便是公主的真面目。



STAGE 30 FINAL BATTLE

黑蘇菲亞

原來這是複製自真正的「蘇菲亞公主」的冒牌貨，這名「黑蘇菲亞公主」其實是一頭在黑暗之中活動的怪物，不過，要對付她實在極之容易，由於她是在黑暗之活動，大家只可以在閃電之時看到她的身影，又或者是看到她的眼睛，才可以知道她的位置。


■光點便是敵人的眼睛。


■閃電時亦可以看見敵人。


■是時候攻擊了！

為了可以輕易的對付這頭怪物，玩者最好找一處有牆的地方，之後便按着擋擊，等待敵人向玩者攻擊，這樣便可以以逸待勞，只要敵人準備攻擊，玩者便有機會反擊，而在這裡最佳的「守株待兔」地點便是在皇座之前的位置。


■「黑蘇菲亞公主」被消滅了！

當MAXIMO成功的消滅怪物之後，因為MAXIMO未知道這只是一個人，所以他以為自己親手的殺死了「蘇菲亞公主」，顯得非常悲傷，不過，這時候神秘的「骨仔」又再次出現，他看過怪物的屍體之後，竟然對MAXIMO說那不是「蘇菲亞公主」，所以，MAXIMO決定和「骨仔」一同開始尋找「蘇菲亞公主」的旅程……













FIN.







TEXT：時雨







探視街機界的未來發展

直擊 AOU2002 AMUSEMENT EXPO

由「全日本AMUSEMENT施設營業者協會連合會」（AOU）所舉辦的街機遊戲展覽「AOU2002 AMUSEMENT EXPO」，已經在上月22至23日期間舉行並完滿結束。「AOU」和秋季舉行的「JAMMA SHOW」一樣，都是街機界例行的盛事。不過由於街機界長期處於不景氣，今年的參展廠商數再創新低，只有46間公司參與，而參展的作品中，也缺乏像去年《VF4》般的超大作。幸好到場參觀人數並無特別減少，場面也不至於太過冷清。

街機界龍頭地位未被動搖

SEGA®

去年藉著《VIRTUA FIGHTER 4》為街機界帶來網路化衝擊（以及豐富收入）的SEGA，今年她的參展作品之潛質也不徨多讓。乘著今年日韓合辦世界杯的足球熱潮，以球會模擬為主題的《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL》自然成為全場焦點。另外，SEGA和NAMCO、任天堂合作推出的GAMECUBE互換底板「TRIFORCE」，其DEMO片段也在SEGA的攤位中首次出開。

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL SERIE A 2001 -2002





去年一套《DERBY OWNERS CLUB》令全城機迷（和馬迷）瘋狂，今年這套《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL》又能否將神話延續？這套遊戲將TRADING CARD GAME和街機遊戲二合為一，要開始遊戲，玩者首先要有11張「選手咭」和1張「球會咭」，前者為普通的紙咭，而後者則是有記錄資料的IC咭。玩者只要在自動售賣機處購入一套「STARTER PACK」，即能得到以上最基本的「裝備」。而在第一次玩時，玩者首先要決定自己的隊名、LOGO和球衣等基本設定，然後將手上的球員咭放在面前的PANEL上，遊戲會自動感應到咭的資料，並將它們登記在球會咭中。





遊戲本身分為「練習」和「比賽」兩個部份，在練習時，玩者可以訓練球隊的射球、傳球、反擊、中央突破等十數種技術，在成功後球隊整體的能力便會上昇。另外，玩者也可以和球員進行對話，作出心理輔導又或者是訓話等，以提昇球員的心理質素。







到了正式比賽時，玩者會和其他玩者對戰（沒有其他玩家時則和CPU對戰），比賽中玩者可以移動或者更換PANEL上的球員咭，來改變FORMATION或者換人，同時玩者也可以按掣來向球員作出指示。而在半場休息之際，玩者更能改變球隊的作戰方針。

比賽結束後，不論輸贏玩者都可以獲得一張新的球員咭，而球員咭本身又分為普通、比較稀有和稀有三種等級。可見儲咭也是本遊戲吸引人之處。

評語

遊戲以實名選手和TRADING CARD GAME為賣點，玩落感覺非常新鮮，於會場中自然大受玩家歡迎，筆者也敢肯定這遊戲會大HIT。不過由於街價不菲，又非常佔用地方，加上玩法複習和有大量日文（如有海外版自然不成問題），香港遊戲機中心有多少間會入貨，筆者仍抱懷疑的態度。

雷朋三世 THE TYPING



在《THE HOUSE OF THE DEAD》後有《THE TYPING OF THE DEAD》，而繼去年的《雷朋三世 THE SHOOTING》後，SEGA又弄了套《雷朋三世 THE TYPING》出來，認真有計劃呢。基本上遊戲的內容和《雷朋三世 THE SHOOTING》相同，只是變了用打字來做武器。

評語

打字遊戲在日本甚受OL歡迎，而且利用雷朋來吸引玩者也不失為好方法。但在香港除非遊戲內的單字改為英文，否則吸引力不大。



THE MAZE OF THE KINGS



充滿中東風情的光線槍射擊遊戲，玩者在遊戲中會深入金字塔和沙漠中探險。它像彩京的射擊遊戲般，關數的出現次序是以RANDOM決定（共有30關），令遊戲每次都有少許分別。另外，遊戲還加入了道具裝備的要素，在兩人同時玩時，玩者之間還可以將體力平分和交換裝備，這些都是過去的槍GAME中沒有的新要素。



評語

加入道具要素或者可以增強戰術性，但槍GAME人氣最盛期已過，如沒有更大的GIMMICK的話恐怕難以說服遊戲機中心入貨……

SOUL SURFER

體感型滑浪遊戲，由於是以NAOMI 2底板製作，波浪的像真度非常高。



遊戲分為EASY四關、HARD四關，玩者需要配合海浪來臨的時機來做出跳躍等動作，配合等越好分數也越高。

評語

SEGA最不起眼的作品，滑浪本身已不是吸引力高的題材，這在過往的同類作品中已經證明過，相信用NAOMI 2來製作也難以改變這事實。

TRIFORCE



這塊由SEGA、NAMCO和任天堂三家公司合作開發的街機底板，本來預定在SEGA和NAMCO的攤位中都會有DEMO公開，但最後DEMO只能於SEGA的攤位中看到。

TRIFORCE由於採用了GAMECUBE的架構，因此性能和價格比非常優秀，對開發者來說，TRIFORCE遊戲之開發一定會比SYSTEM 246（PS2互換底板）為易，情況就有如NAOMI一般。



在SEGA攤位中展出的TRIFORCE模型和在NAMCO攤位中展出的有少許不同——它是連接了GDROM DRIVE的，筆者相信日後SEGA在生產TRIFORCE的遊戲時，會像現時的NAOMI遊戲一樣採用平價和生產速度快的GDROM系統。另外在模型的後面，我們發現了ETHERNET、RGB和USB等標準的輸出／輸入插口，可看出TRIFORCE的汎用性極高。尤其是有關NETWORK機能方面，SEGA剛好在會場中宣佈了她的「BOARDBAND AMUSEMENT NETWORK」構想*，TRIFORCE肯定會在當中佔有重要的地位。

*在遊戲機中心內設置「店內SERVER」，然後再用寬頻連上SEGA方面的SERVER，以形成一個超巨大、全國性的街機NETWORK構想。

大量新作首次公開 namco®

NAMCO的攤位佔地是繼SEGA、KONAMI後的第三大，今年NAMCO的作品非常平均，底板作品、大型體感機體、景品機等都有大量出色的新作發表，雖然沒有盛大的EVENT舉行過，但人群仍然駱絡繹不絕。

SOUL CALIBUR II



NAMCO最受注目、最為人期待的作品，當然是以SYSTEM 246底板製作的武器格鬥遊戲《SOUL CALIBUR II》了。今次是《SC2》首次以可試玩的形式公開，可以選用的角色包括了御劍、洪潤星、TAKI、CASSANDRA、NIGHTMARE、IVY和ASTROTH七人，他們的2P衣裝也在今次AOU中首次公開。除了他們之外，在選人畫面還有五個空格，即是說發售時遊戲共會有12名角色。另外，在每一場戰鬥開始前，玩者可以按掣選擇自己角色的「開場白」（有如《VIRTUA ON》中的SHORT MESSAGE，不過是有配音的），是格鬥遊戲的新嘗試。



遊戲的基本操作和上集完全一樣，同樣是八方向搖桿和四個按鈕（擋、縱斬、橫斬和踢腳），不過遊戲系統上則作出了少許改動。今集更為強調攻擊和防守之間的相剋關係——橫斬可以擊潰橫向移動；橫向移動可以回避縱斬；縱斬可以擊潰橫斬。一旦雙方的攻擊判定碰在一起時，上述的相剋關係會是決定勝負的關鍵。



另外，今集新增了一個名為「MOTION BLEND」的系統，簡單來說，遊戲會將玩者上半身和下半身分開處理，因此玩者可以很流暢地做出「前DASH→三連斬」、「橫向移動→三連斬」等動作，望上去也更為自然。



在上集中最重要的技巧之一「GUARD IMPACT」，今集將會繼續採用，但GUARD IMPACT的種類則只餘下一款，相信是為了減低本遊戲入門難度的措施。在DC版《SC》中新增的「背後GUARD IMPACT」今集也有登場。

評語

雖然《鐵拳4》成績令人失望，但《SC2》玩落的感覺良好，保持了上集爽快而且富戰略性的風格。不過攻擊之間的「相剋」關係如果搞不好，很容易變得單調和講運氣（就像猜包剪鎚般），某些角色的設計也好像有點過了火（例如IVY的2P……）。

熱中！！職業棒球2002

和日前公佈了PS2版的同名遊戲之街機版，採用SYSTEM 246底板。遊戲本身除了可以正常地對戰外，還可以和對手鬥打得「有型」，以取悅觀眾的程度來決定勝負。遊戲還容許遊戲機中心方面開啟「打氣模式」，例如當地玩家多是支持巨人隊的話，巨人的球員狀態永遠都會是絕佳！另外，遊戲中還會有透過TIME RELEASE來解除限制的隱藏隊伍！

評語

棒球遊戲在日本也不是熱門的遊戲類型，香港玩家還是期待PS2版吧！

PANICAL PANECAL





中毒性非常高的動作PUZZLE遊戲，玩者要控制名為「IIINU」的小狗，去將困在方塊陣之中的動物朋友救出險境。它的基本玩法有如「蘋果棋」，玩者只要用相同顏色的方塊去夾住其他顏色的方塊，即能令該方塊消失，不過由於方塊會不斷出現，玩者的行動要快，否則被方塊圍困則會GAME OVER。採用舊式的SYSTEM 10底板。

評語

在《MR DRILLER》大成功後另一ACTION PUZZLE作品，奈何角色設計不及前者討好。

TECHNIC BEAT



ARIKA的PS2音樂遊戲《TECHNICTIX》之續集，今次遊戲內的音樂全為NAMCO經典街機遊戲之名曲，收錄作品數為15首。遊戲系統方面和上集並沒有大改變，基本玩法和其他音樂遊戲相同，都是根據節奏去按掣，不過玩者可以將代表音符的「MARKER」移動，令音樂的編曲產生變化。

評語

以NAMCO的街機名曲做賣點，遊戲本身的系統也做得不錯，但15首歌？遊戲壽命看來不會長了……

太鼓之達人3



在香港不太起眼，但在日本則大HIT中的NAMCO音樂遊戲《太鼓之達人》之第三集。今集新增了樂曲18首，並加入了一個新的音符——「氣球」，這個氣球代表玩者要不斷連打，如能將這個氣球打爆即可獲得BONUS。

評語

筆者個人就很想知道如何用太鼓來演奏《新世紀EVAGELION》的主題曲……（笑）

ALIEN SNIPER



以狙擊為主題的槍GAME，遊戲沿用NAMCO另一套狙擊系作品《ゴルゴ13》的機體，裡面出現的敵人正如遊戲名字所示，是神出鬼沒的異形怪物。整體感覺也和《ゴルゴ13》相似。

評語

另一套沒有任何太突出之處的作品，沒有像《ゴルゴ13》般有原作漫畫支持，筆者對它有多大吸引顧客的能力很成疑問。

魔斬～MAZEN～



以NAOMI基板開發的刀劍動作體感遊戲。遊戲的機殼上設有感應器，它會探測到玩者手上劍的位置，玩者進行攻擊和防禦時，都要身體力行。遊戲的基本玩法是先用防禦將敵人的攻擊擋開，再在敵人沒有防備時攻擊。配合畫面的各種EFFECT，遊戲充滿了爽快感。

評語

類似的另類體感遊戲，是現今街機界的大方向，只要系統設計得好，相信本遊戲絕對可以成為全遊戲中心的焦點所在。

街機界網路化第二波



KONAMI的參展作品數為全場最多，而當中最受注目的，是利用網路將日本全國遊戲機中心和KONAMI的SERVER連接起來的新技術「e-AMUSEMENT」。玩者只要利用磁咭，即可以和全國的玩者進行對戰，而玩者的RANKING也會即時在KONAMI的SERVER上表現出來。更為厲害的是，即使玩者遺失了自己的咭，也不用擔心別人盜用，因為KONAMI在這些遊戲中都設了指紋辨認器，玩者必需是咭的擁有者才能使用它。

麻雀格鬥俱樂部



這套《麻雀格鬥俱樂部》將會是「e-AMUSEMENT」系統的第一彈，玩者透過網路，可以最多四人同時進行麻雀對戰。本遊戲不會有任何「出術」的方法，完全是以技術取勝。遊戲還會根據玩者的表現給予段位，越勝出得多，段位自然也越高，例如喜歡攻擊型打法的玩者會被稱為「白虎 初段」，速度型的玩者則會被稱為「朱雀 初段」等。



評語

SEGA「VF.NET」的影響力，已經開始在街機界蔓延。這個「e-AMUSEMENT」可說是「VF.NET」的進化版，不久將來，機舖間的遠距離對戰隨時會成為主流！

dogstation





《dogstation》是一套將育成遊戲和打字遊戲合二為一的新感覺遊戲。玩者一開始，需要選擇一隻自己喜愛的小狗，然後透過打字遊戲的部份，去增加小狗的好感度。在玩過多次後，小狗會慢慢長大，到了成年後，玩者還可以用牠和其他玩者的狗「交配」，以誕生新品種的小狗。本遊戲也將會對應「e-AMUSEMENT」。

評語

設計吸引，目標應是一眾OL和女高中生的市場。不過系統會不會太為複雜了？

MARTIAL BEAT



如無意外這應是全場最「體感」的遊戲。玩者一邊要聽著伴奏的音樂，一邊要依照書面中導師的指示去做出各種拳打腳踢的動作。它採用了《DANCE DANCE REVOLUTION》的機殼，論運動量，它比《DDR》更厲害？

評語

和《DDR》不同，這遊戲玩得好也不會帶來周圍的「艷羨目光」，相信很難吸引到固有的音樂遊戲玩家去嘗試。

各種音樂遊戲



KONAMI的音樂遊戲循例每半年推出新一輯，而2、3月正是「換季」的日子。會場中一口氣展出了《DDRMAX2》、《drummania 6thMIX》、《GUITAR FREAKS 7thMIX》和《beatmania IIDX 7thstyle》四套音樂遊戲新作。當中變化較大的是《beatmania IIDX 7thstyle》，因為今集新增了段位認定的要素，相信眾「BM神」除INTERNET RANKING外又會有一番龍爭虎鬥了。



評語

音樂遊戲長出長有，上述四套遊戲都已有足夠數量的固定FANS支持，KONAMI因此也樂意繼續去賺他們的錢。不過如此下去《10thMIX》也快將登場了，廠方是不是應該在硬件上改良一下呢？（期待有《drummaniaIIDX》！）。

會場內其他注目作

GUNDAM PILOT ACADEMY (BANPRESTO)

在「AOU2002」前一天才公佈會出展的極秘作品《GUNDAM PILOT ACADEMY》，其注目度自然是全場之冠。不單止排隊試玩的人人數眾多，而且在周圍的DEMO螢幕處也經常聚集了大批途人圍觀。

根據廠方表示，這遊戲是「GUNDAM SIMULATOR」，不過實際上會場的





試玩版本，卻是一套「INTERACTIVE MOVIE」。大家可以想像它是類似迪士尼遊樂場內的「動感影院」，在GUNDAM的「機艙」內共可以坐四個人（？），在前排的兩名分別是負責移動和射擊（??），而後排的兩人則純粹是觀眾（??!）。遊戲的玩法非常簡單，由於畫面是會自動捲軸的，玩者須要做的只是瞄準和射擊，其餘的時間便是播片……

聽到這裡大家可能會有點失望，但現時遊戲仍是在試作階段，廠方表示遊戲玩法隨時會有天翻地覆的變化，各位GUNDAM FANS記得注意了。

GUILTY GEAR XX (SAMMY)



在會場內的人氣投票中，《GUILTY GEAR XX》壓到了《SOUL CALIBUR II》，成為全場冠軍，可見2D格鬥遊戲仍然不極多的支持者。場內雖然準備了8部對戰台，但排隊的人數實在太多，在最高峰時要玩一次需排上兩小時隊！

雖然遊戲的畫面沒有太大的改動（底板仍為NAOMI），但在系統上的改變卻頗多。遊戲加多了一個按鈕（DUST BUTTON）令攻擊的變化更大，而且四名新角色的戰鬥方法都和舊有的角色有明顯的差異。相信在正式推出後，玩者將要重新適應過了。

METAL SLUG 4 (ABLE CORPORATION)

SNK破產後，她的各人氣遊戲系列之版權已全部轉移至韓國公司手中，這套《METAL SLUG 4》雖由韓國公司開發（日本的NOISE FACTORY也有份參與），但整體的感覺和以往並無分別，細膩的畫面和動作也是依舊。由於遊戲是以MVS底板製作，和其他新作相比，它更有一份懷舊FEEL。









上一期我們談及了任天堂的靈魂人物宮本茂的第一款遊戲作品《Donkey Kong》(1981) 的誕生過程。我們又簡單介紹過任天堂於1976年至1986年間曾經推出過超過四十款街機遊戲。其中更不乏暢銷遊戲作品，而《Donkey Kong》正是其中的最佳代表。

領導遊戲世界的第一步 GAME&WATCH 的誕生

穿上一身工人服的Mario在大猩猩的阻撓之下，終於排除萬難勇救佳人。雖然是再簡單不過的情節，但在七八十年代期間，電子遊戲大部份均以殺戮、戰爭為主題，亦正因為這個原因，《Donkey Kong》這個愛情故事所散發出的異彩變得更加顯眼。原初只是為了清除貨廠內二千部《Radar Scope》主機而開發的《Donkey Kong》，經過多次增產之後，最終銷量超過六萬台，而NOA (Nintendo of America) 在成立的第二年亦立即轉虧為盈，全年總營業額達一億四千萬美元，完全扭轉了當時幾乎可以說是破產的公司狀況。

險被「出售」的MARIO

有關《Donkey Kong》還有一個插曲。遊戲推出初期，當時任天堂方面仍未能夠肯定遊戲是否能夠獲得接受之時，以《Space Invader》而為人所熟悉的日本開發商Taito便已對這款遊戲有極高的評價，更曾多次向任天堂提出希望收購所有與《Donkey Kong》相關的一切權利，其中當然包括遊戲內Mario這位角色人物的設計，Taito所提出的收購金額更越提越高。由於當時的NOA正處於破產邊緣，社長荒川實亦確實有考慮過Taito所提出的方案，但最終仍是拒絕了。假如考慮到《Donkey Kong》所獲得的成功以及Mario這位人物對任天堂的重要性來看，荒川的決定對於任天堂今天的成功絕對是關鍵性的。

史上首部手提遊戲機 GAME&WATCH的誕生

除了在街機業務上獲得空前成功之外，另一邊廂正在醞釀之中的亦是任天堂的另一個重要里程碑，其中的關鍵人物只有一個——橫井軍平。

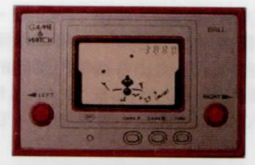
1980年的某天，橫井軍平在一列前往東京的新幹線列車上，偶然注意到坐在他旁邊的一位穿著西裝的男士，這位男仕仿佛忍受不著車上局促和沉悶的氣氛，伸手從膝頭上的工事包中拿出了一部計算機，手指開始在計算機的鍵盤上跳動，以此打發時間。

正是這一幕情景令橫井想到:「一部可以讓你在無聊時候打發時間的小型遊戲機。」

返回京都之後，橫井便立即將這個新意念告訴社長山內溥。聽完橫井的理論之後，山內便對橫井說:「反正都是要做的話，便不可以只做一款遊戲，你至少需要設計兩三款不同的小型遊戲機遊戲。」就是這樣，山內便將整個開發計劃交由橫井全權負責。這亦是山內的一貫做事作風，他會向下屬準確提出一件事的要點，但對於其他一切細節，他即從不過問，一切都是交有他所信任的人所負責。

肩負起整個開發計劃的橫井，隨即向當時在生產廉價小型計算機技術上擁有全球性領先地位的Sharp的協助，並初步成功設計出一部手提遊戲機所需的硬件裝備，餘下的問題是，應該為主機製作什麼類型的遊戲作品。橫井認為:「這部遊戲機要成功，最重要的是它的操作介面必需富直覺性和單純性，人們無需閱讀任何說明書便可以輕鬆上手，只有這樣，才能夠達到解悶的功用。」

第一批推出的GAME&WATCH遊戲機



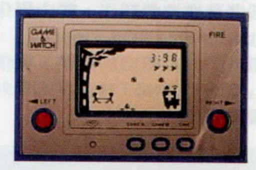
◆《BALL》80年4月26日
戲子耍雜技遊戲，玩者手上的球掉在地上則作Miss。



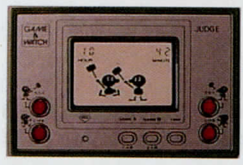
◆《FLAGMAN》80年6月5日
玩者控製一位水兵根據畫面上數字的指示舉起手上的旗。



◆《VERMIN》80年7月10日
典型的「扑傻瓜」遊戲。



◆《FIRE》80年7月31日。
玩者需要拯救從一棟發生火警的大廈上跳下來的人。



◆《JUDGE》80年10月4日
對戰雙方互相舉出數字，數字較大的一方可作出攻擊，另一方則只能夠避開攻擊。

1980年4月26日，全世界首部手提遊戲機Game&Watch正式推出 (參考上圖)，售價為5,800日圓，即使以當時的生活水準而言，亦算一件頗為昂貴的玩具產品 (當時一部計算機的售價約為1,000日圓左右)，在橫井的心目中，Game&Watch的受眾將會是當天他在列車上遇到的那位以計算機解悶的白領打工仔。

Game&Watch的設計在今天看來極為簡單，每款遊戲由位於液晶螢幕兩側的按鈕所控制。不過，令橫井感到意料之外的是，Game&Watch所產生的吸引力並沒有對他心目中的打工仔起作用，但卻立即成為了當時許多家庭裡小孩子的恩物。假如要解釋這個現象的話，其中一個可能性是當時日本的遊戲機中心全部均禁止小孩子光顧，像《Space Invader》這些曾經掀起過熱潮的新型娛樂媒體，對於小孩子而言都只是聞風不見影的東西，Game&Watch正好讓他們一嘗接觸電子遊戲的滋味。(待續)



Duegaeon Siege

Txt：遊雲

●TAB
開發商：Gas Powered Games
代理商：Microsoft

當年在《StarCraft》推出之時，在網絡上曾經掀起過一陣網上即時戰略遊戲的熱潮。由Chris Taylor開發的《Total Annihilation》亦曾經在這一片熱潮中佔有極之重要的地位。可惜在1997年當《Total Annihilation》得到全年最佳戰略遊戲大獎之後，這一群開發小組便正式宣佈解散。事隔五年後的今天，Chris Taylor成立了新公司『Gas Powered Games』，並會在短期之內推出旗下第一套3D線上遊戲《Duegeon Siege》。


※創造角色時的遊戲畫面


※這個石像可為角色記下遊戲進度

親切的遊戲介面

有玩開Bizzard的《Diablo》的玩家當進入《Duegeon Siege》時相信會有一種似經相識的感覺。無論在遊戲介面或和NPC的對話系統上，《Duegeon Siege》都和《Diablo》十分之相似。既使遊戲介面亦是相似，不過在《Duegeon Siege》內總有令人十分驚喜的新系統。這一些新的系統便是遊戲內的地圖是以全色彩展示，換言之，玩家只要單憑遊戲內的地圖便可以清楚了解遊戲內各怪物的所在地，建築物亦會用不同顏色來表示，務求使玩家一看便明白角色所在的地方。除了有以上方便的介面之外，遊戲對一些新手玩家亦有周詳的照顧，玩家不需要像《Diablo》中在一片大荒野上四出尋找過下關的道路，在《Duegeon Siege》內玩家可以依照道路的指示而通過下關，當然若玩家想尋找過關以外的寶物，便要在沒有道路的地圖上四出找尋。


※這個魔法效果極像DAOC呢！

完全即時的遊戲

和一般RPG相同，《Dungeon Siege》都逃不過『不停地打，不停地砍』的命運，玩家在遊戲內會經過不少的山谷，地下水道，日與夜不停地和怪物戰鬥。為免玩家被不停重覆又重覆的戰鬥悶壞，《Dungeon Siege》內亦設有不少玩新玩意可供玩家使用。在遊戲內玩可以裝備四種不同的設備，這四種設備包括一個武器裝備位置，一個長距離武器裝備位置和兩個魔法裝備位置，玩家可以在遊戲內設立不同的HotKey來方便玩家隨時隨地轉換武器和魔法。另外，玩家亦可以在遊戲內設定同行者的行動方式（和Baldur's Gate II相似），玩家可以選擇同行者守衛玩家、攻擊進入指定範圍的怪物或自由活動。


※可以查回Event的歷史


※迷宮的內部

不再按壞滑鼠

還記得當初《Diablo》推出之時，筆者便因遊戲內要發狂地按下滑鼠攻擊怪物的設定而按壞了四隻可愛的滑鼠。在《Dungeon Siege》內這個情況便已完完全全的得到改善！當玩家遇上怪物時，只要按下滑鼠的左鍵一下，便可以使出自動攻擊（就好像網絡遊戲《EverQuest》或《Asheron's Call》一樣），有了這一個設定家裏的滑鼠便可以逃過一個劫。除了有這一個方便的設定之外，玩家更可以在遊戲內設定角色是著重守型或主動攻擊型，有了這一個設定後，玩家便可以在遊戲內設立不同的攻擊模式，再上魔法和攻擊技能上的配合便可以組合成一個別樹一格的角色。

Skill Base系統

在《Dungeon Siege》內玩家是用Skill Base來提升角色的基本能。在遊戲內角色總共分為三種不同的能力值：INT、STR和DEX。當玩家使用不同的武器或魔法攻擊對手時，角色的能力值亦會相計地改變，而玩家所使用不同的能力值亦會影響該武器技能或魔法技能的熟練度。

奴隸系統！

除了有以上既簡單又易明的系統之外，在《Dungeon Siege》內還一個十分有趣的奴隸系統。當玩家在遊戲內有足夠的金錢時，你便可以在遊戲內請下一個專為你搬運物品的奴隸。有了這一個奴隸，玩家在戰鬥時便可以將得來的物品放於他的身上，這樣便可以省回不少身上裝備藥水的位置。

不同種類的藥水

談到藥水，相信大家都會想起在《Diablo》內那些紅色和藍色的藥水吧。在《Dungeon Siege》內藥水的性質大至和《Diablo》是相同的；紅色是回復體力而藍色則是回復魔法點數，除了這一些基本的藥水之外，在遊戲內更設有Group Drink的新藥水，這一種Group Drink是可以讓玩家喝下之後，為全員回復體力或魔法點數的新藥水。

總結

《Dungeon Siege》除了擁有華麗的遊戲畫面之外，遊戲內既親切又易明的系統更是遊戲中的一大賣點。雖然遊戲的進行方式都是一般不停地打不停地砍的系統，不過在遊戲內的小改進和新的意念已經足夠在現今市場上佔一席位。除了吸引的遊戲性之外，《Dungeon Siege》還在遊戲內自設了一個獨立的Mutiplayer Game Room，玩家可以透過互聯網上和其他玩家一在《Dungeon Siege》的世界內冒險，每一個遊戲的房間最多可以同時容納八名玩家進行遊戲。《Dungeon Siege》將會在四月頭正式推出，喜歡《Diablo》類型遊戲的玩家們又可以多一個選擇了。

※遊戲開始時的小牧場


※遊戲故事第一回《StoneBridge》



※《Dungeon Siege》將會在四月推出！

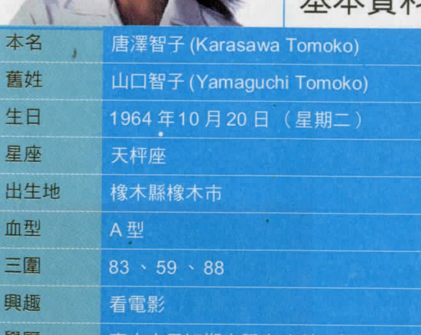
TEXT：春日恭介

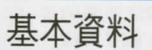






山口智子





基本資料

本名	唐澤智子 (Karasawa Tomoko)
舊姓	山口智子 (Yamaguchi Tomoko)
生日	1964 年 10 月 20 日 （星期二）
星座	天枰座
出生地	橡木縣橡木市
血型	A 型
三圍	83 、59 、88
興趣	看電影
學歷	青山女子短期大學家政科 A 組
身高	168 公分
所屬事務所	研音
鞋子尺寸	25 公分
學歷	縣立橡木女子高校 / 青山學院女子短期大學

山口智子是不少上了年紀的人的女神，這是由於她掘起的時代畢竟是昭和61 年(1986)，所以年紀的確是比一般當紅女星為長，但喜歡她的人卻是橫跨了多個年齡層，足證她是一個成功的實力派女演員。不過隨著她跟唐澤壽明於平成7 年(1995)結婚後，便大量減少了曝光及工作，專心做其唐澤智子，這亦令不少人對唐澤壽明恨之入骨。現在智子的演出差不多已經成了絕響，若大家想再一睹這位已成「人妻」的女神巔峰之作，相信只好再一次把葉山南從《LONG VACATION》中叫出來。

智子的日劇作品精選集

播映時間 1988
小純的應援歌
製作： NHK
演員： 山口智子（飾：小野純子）
笑福亭鶴瓶
白川由美
細川俊之
唐澤壽明

播映時間 1993
DOUBLE KITCHEN
製作： TBS
演員： 山口智子
伊東四郎
野際陽子
阪井真紀

播映時間 1994
29歲的聖誕節
製作： 關西富士
演員： 山口智子
柳葉敏郎
松下由樹





播映時間 1995
王者的餐廳
製作： 關西富士
演員： 山口智子（飾：磯野靜子）
松本幸四郎 、鈴木京香
西村雅彥
筒井道隆
三谷幸喜

播映時間 1996
紳士刑警
製作： 關西富士
演員： 山口智子（飾：二葉鳳翠）
田村正和
西村雅彥
伊藤俊人

播映時間 1996
LONG VACATION
製作： 關西富士
演員： 山口智子（飾：葉山南）
木村拓哉 、竹野內豐
松隆子 、涼
稻森泉 、廣末涼子
豐原功輔











水著MODEL









智子是憑她在模特兒界工作時被人賞識的，她於1986年為「東レ」出任宣傳女郎而出身，雖然她不是什麼魔鬼身材，但是當時不少人也對她的泳裝造型趨之若鶩，而且就算她的泳衣如何性感，但出來的效果也是陽光和健康的。可能便是因為這個原因，於1988年她的第一演出，便是在NHK連續TV小說《純妹的應援歌》內飾演對明天充滿理想的阿純。不過自此，她的水著海報及照片也大幅減少了很多。

1992年，因為一次歹徒入屋的事年，才令跟她在《小純的應援歌》內飾演姐弟的男演員之戀情曝光，而這個男的不是別人，正是她現在的丈夫－唐澤壽明。原來他跟智子在一起拍《純》時已經互生了情愫，而且兩人一直關係良好，只是二人的保密工夫做得太好，完全沒有人發覺。而經過差不多八年的愛情長跑後，智字終於也嫁入了唐澤家，成為唐澤智子。

雖然智子已經有一段很長的時間沒有出鏡，但她的支持者依然在等一天她的復出。她的演出仍然清晰地在影迷的腦內播放著，他那真誠的演繹，真情流露的表情，亦令她在藝能界發出如此燦爛而又和暖的光芒。

軟硬兼施 遊戲FIGURE全力出擊！

近年來推出的遊戲銷量其實明顯有下跌的跡象，所以遊戲生商也在其他商品方面了一些功夫，而最簡單製作的便是有關遊戲人物的產品了，當中除了人物首辦模型之外，便是以FIGURE的數目最多，而以近期的作品而言，也有不少的FIGURE會推出。

XENOSAGA EPISODE I ～Der Wille zur Macht～

《XENOSAGA》在2月28日發售，當中的一名女角名叫「KOS-MOS」，遊戲的特別版之中，便有附送這人物的FIGURE，這個FIGURE的比例是1:10，所以也是相當的大，而造型方面，這FIGURE與遊戲之中的造型相當相似，完成度極高。

有傳這FIGURE除了會在限定版遊戲之中附送之外，日後更會獨立發售，這消息其實仍未被有關方面證實，不過，相信就算是會發售，也將會與其他的人物同時發售。


◆FIGURE的造型相當仔細。


◆武器也有3件之多。


◆因為手部使用球型關節，所以持有武器時可以做出不同的動作。



◆PACKING方面極有獨立發售之感。

超級機械人大戰IMPACT

將會在3月28日推出的遊戲《超級機械人大戰IMPACT》貫撤了多集以來的特色，也會有原創的主角機體，而這次的主角機分有男主角和女主角的專用機，而隨特別版附送的，將會是男主角的專用機「ALT-EISEN」。

對於這個FIGURE，其實日本方面的製作已經完成，在造型方面，很明顯地這部「ALT-EISEN」的造型和之前的《超級機械人大戰64》之中的REAL系主角機極之相似，同時亦承繼了那種「呆」的感覺。

這隻特別版的FIGURE並非由日本直接製作的，就如日本模型雜誌《電擊HOBBY》所報道的一樣，這「ALT-EISEN」其實是在深圳製作的，所以在QC上可能會出現一些問題，就現時所見，已經發覺有上色不均的情況出現，至於有沒有其他問題，便要看過真正推出時的實物才知道了。


◆肩部可以自由打開。




◆背部的製作尚算可以。

◆頭部的熱能角比較單薄。

大型MIA系列大軍壓境！

本來日本BANDAI推出「MIA」（MS IN ACTION）的原意是令到小朋友可以在任何地方也可以拿著高達在玩耍，不過，經過時間不斷的改變，製作的方針也有所改變，一隻又一隻巨大的MIA陸續的推出市面。

如果大家記憶好的話，便會仍記得那隻巨大的GP03-D，還有便是早前推出的「重高達 MKI」，現在，新一批的大型MIA又會推出。

這次新推出的MIA系列共有4款之多，包括有「渣古尼羅」、「魔爪」、「GALLOP」和「高達運輸機」。當中的「渣古尼羅」已經抵港，這款MIA數然造型不俗，可是可以玩的地方實在很少，只有口部有閃燈和會發而已，就算是加上附送紅勇士一隻，賣3980日圓也真是不化算呢！

至於其他的產品，除了魔爪之外，「GALLOP」和「高達運輸機」也曾推出過美國版，至於哪個版本會比較好呢？則要待日本版推出才可以有一個結論。

「渣古尼羅」、「魔爪」的推出日期是在2 月尾，售價方面則同樣是3980日圓；而「GALLOP」和「高達運輸機」則會在3月發售，售價方面是3500日圓。

MA-04X 渣古尼羅

MA-05 魔爪

GALLOP

高達運輸機

松本零士ROMAN COLLECTION Vol.2 ～女王愛美菈達斯～



上一次推出的～銀河鐵道999～，相當受歡迎，這次推出Vol.2，則是以女海盜「愛美菈達斯」作為主題，而在這套作品之中，收錄的包括兩款「愛美菈達斯」不同造型的FIGURE，而亦有一個「愛美菈達斯」的半胸像，還有宇宙海盜「夏羅古」，「愛干達號」和「宇宙皇后號」兩艘宇宙海盜船。

松本零士ROMAN COLLECTION Vol.2將會在3月25日正式發售，每盒一款，售價為300日圓。

細細件．極之有趣 雷朋三世小道具COLLECTION

這是3 月開始在日本推出的景品系列，而主角便是一直以來也受到日本人支持的《雷朋三世》。這次推出的景品共有3 款，分別是「雷朋」、「次元」和「五佑衛門」。

在每款景品之中，除了有原本的人物之外，更加入了不少配合人物的小道具，就好像「次元」的不同種類鎗械；「雷朋」的不同衣裝；還有便是「五佑衛門」的刀和車。





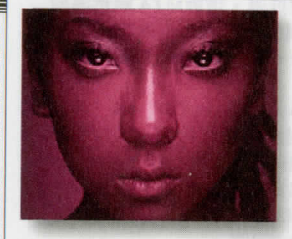




TEXT：時雨

日本avex唱片公司已經開始用有**保護技術**的CD，去**防止**擁有者將歌曲轉為MP3（或其他數碼音樂制式）。他們的理由自然是「因為MP3，導致唱片的**銷量下跌**」，不過筆者絕對不敢苟同這點。如果是真正的**好音樂**，聽眾是一定不會滿足於MP3那連**MD都不如**的惡劣音質的。這些有保護技術的CD，也會為守法的人仕**帶來不便**。而且正所謂「道高一尺，魔高一丈」，它的效用可以**維持多久**？

DISC REVIEW



MISIA

3/3
BMG
2913日圓
<BVCS-21025>

MISIA GREATEST HITS

四年前MISIA出道之際，為日本音樂界帶來了極大的衝擊。她是日本R&B界的引爆劑，由驚為天人的《深情包圍》，直到家喻戶曉的《Everything》，她的音樂歷程，都可以在這張精選大碟中找到。筆者無須在這裡說明MISIA的歌如何好聽（i.e.買吧！），但總是覺得她近期的歌曲並不及她出道初期的有味道，這可能是因為太過重視流行要素吧，在轉投avex旗下後，她這個傾向更加明顯了。是禍是福，有待日後分曉。



GLAY

27/2
UNLIMITED RECORDS
1200日圓
<PCCU-00012>

Way of Different

GLAY每年恆例，都會在冬天出一張充滿冬日氣氛的歌曲，今年的代表便是這張SINGLE（雖然已接近春天了……）。聽這首歌的第一感覺是「唔？好像有點不妥」，雖然歌曲本身有很DRAMATIC的旋律，但卻十分「陳腔濫調」，沒有甚麼內涵。GLAY的歌功方面也沒有突出之處，整體來說便是「平凡」二字，幸好TAKURO的歌詞寫得不錯（有失過戀的人一定有共鳴）。筆者就覺得本SINGLE C/W的《快將畢業》比主力歌還要耐聽了。

PICK UP NEWS



宇多田光第11張SINGLE
發售日決定

最近有關宇多田光的新聞不斷，繼宣佈進軍美國市場，和在日本首相官邸和美國喬治布殊總統握手後，有關宇多田第11張SINGLE的詳情也已經決定！SINGLE的名稱是《SAKURA DROPS》，這首歌是繼大HIT作品《Can You Keep A Secret?》之後，第二首宇多田的日劇主題曲。今次採用宇多田的歌曲之電視劇為《First Love》（主演：深田恭子、渡部篤郎），劇中故事內容是描述深田恭子與她姊姊的未婚夫渡郭篤郎之間的一段禁斷之戀。到底宇多田這首歌的內容和劇集本身又有何關連呢？

另外，在3月27日，宇多田的第10張SINGLE《光》將會發售，而它會是SQUARE和迪士尼合作之PS2遊戲《KINGDOM HEARTS》之主題曲。

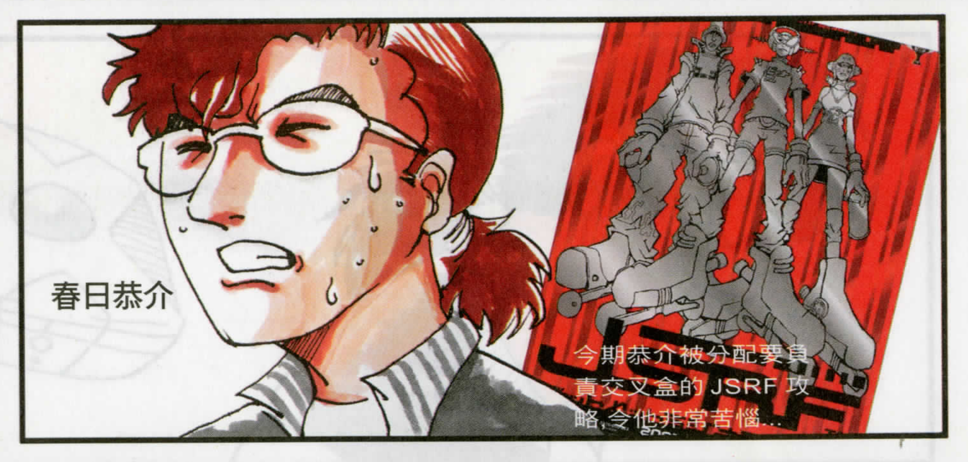
Oricon SINGLE BEST TOP10 (11/3)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	-	Way of Difference	GLAY	473010
2	-	SHALLOW SLEEP	hyde	106080
3	-	閃爍	小田和正	73140
4	1	對！We're ALIVE	MORNING 娘	71410
5	-	陽光照耀的斜路	Do As Infinity	61800
6	-	HARD WORKER~	SOPHIA	54550
7	-	EDGE	access	49690
8	5	朋友	KETSUMEISHI	46400
9	12	美麗地燃燒之森林	東京SKA PARADISE ORCHESTRA	36960
10	14	海神之木	元千歲	36330

Oricon ALBUM BEST TOP10 (11/3)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	-	MISIA GREATEST HITS	MISIA	587210
2	-	FRENZY	GOSPELLERS	117160
3	5	Kiroro之歌（1）	Kiroro	86520
4	-	華	松本孝弘	83850
5	-	西遊來龍 DRAGON FROM THE WEST	TAK MATSUMOTO	82040
6	4	Tommy February 6	Tommy February 6	80250
7	-	Eclectic	小澤健二	73890
8	1	jupiter	BUMP OF CHICKEN	72670
9	-	REALRHYME TRAX	Various Artists	56710
10	-	SYNERGY	move	51480


秘聞of GPM結社
BY:春日恭介


春日恭介
今期恭介被分配要負責交叉盒的JSRF攻略,令他非常苦惱...


你的情況我很明白,但也用不著這麼痛苦
寒武紀
(別號:小島秀夫)

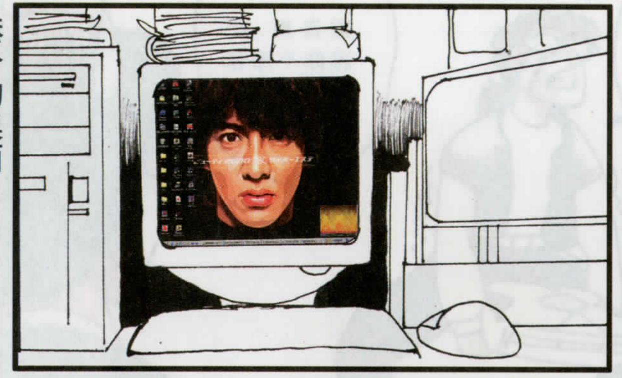

這鬼東西重得要命呀~~
重是重,不過你不捧著它不就成了嗎...

交叉盒
VS
春日恭介


GAME PLAYERS

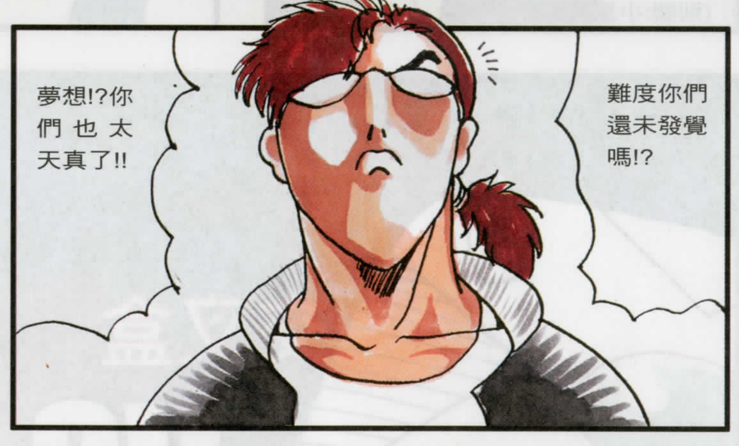



首先要解決的是位置問題,這東西比一般的手提電腦還要大上一倍,要找個地方放置它,絕對是個問題,而且...


恭介的桌面...


我的桌面連放杯水也有問題...


沒錯,是個遙不可及的夢想...


夢想!?你們也太天真了!!
難度你們還未發覺嗎!?


交叉盒的耗電量比PS2還要高呢,一台PS2只要100W,而交叉盒要的起碼200W!!


這聲音...!?
難道是...!!



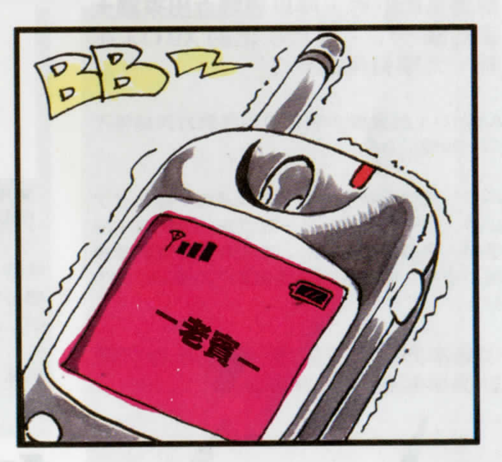

Comic Funland

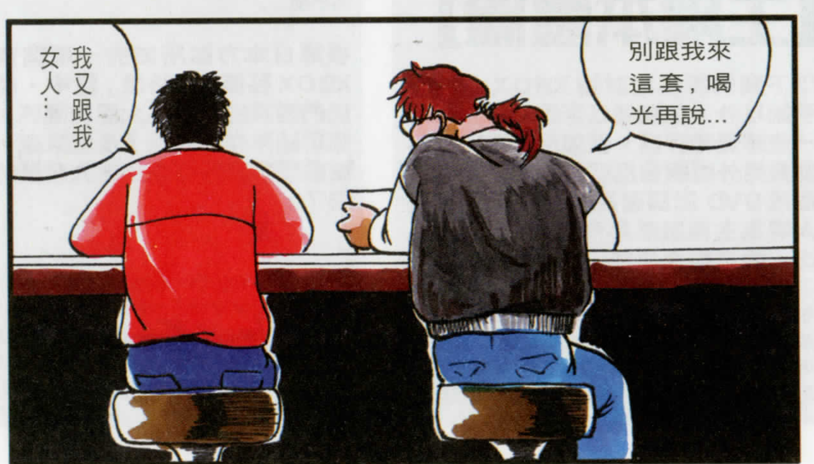

對!!!


我就係~~
屋企開金
礦;成日咁
健康!!
人稱...
...地獄推銷員~~~~~!!!
赤目黑龍!!!

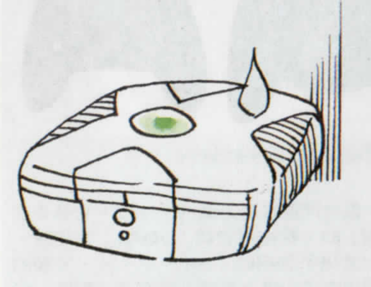

哇~~!!!
哇~~~~~!!!
哈哈哈哈哈哈!!
還是不
要理他
若不是又
會叫我們
買東西


我究竟如
何是好呀
~~~!!
BB-


BB-
-老竇-


我又跟我
女人...
別跟我來
這套，喝
光再說...


.....沒人理會的交叉盒



(下期續)


~~~

日版XBOX發售紀念特輯第二回！

編輯部幻之座談會

「部機很重，外型也十分差勁」、
「機能很強嘛，又支援寬頻」、
「XBOX將成為PS2勁勁敵」、
「日版XBOX的銷情不如美國本土理想」......

以上可能是近日大家在各媒體上見到、聽到有關XBOX的意見；可是，對於正躊躇是否買機的您來說，這些意見似乎都幫不了甚麼忙。在今期的「EDITORS' NOISE」內，本刊的編輯們將環繞手制、主機、遊戲、價錢四方面，以最設身處地角度，為大家分析買機前所要考慮的問題。究竟曾經玩過它的遊戲、甚至為工作與它「朝夕相對」的一眾編輯們，對於這部全新主機有何看法？又認為是否值得在這個階段購買XBOX？

【手制篇】

手制係一部遊戲主機同玩家之間接觸得最多的地方，所以想獨立出來跟大家討論一下。對於手上的XBOX手制，大家有何意見？

AINHO：我覺得手制在震動機能方面做得不俗，相較於PS2......

時雨：覺得個制手感不俗，很舒服；雖然重了少許，但不太嚴重......一直以來認為N64〔的手制〕是最好的，但......我想兩者的質素應該差不多吧！我個人就不太喜歡PS2和DC的手制......

但日本方面以乎對這個特別為他們設計的手制仍有不少不滿啊......



◆美版與日版XBOX手制比較。

時雨：最大問題在於上面的十字制，它基本上是『廢』的，根據用它玩『DOA3』的經驗，基本上是出不到招的......A、B、X、Y制的位置似乎高了少許；手感上沒有太大問題，但覺得不太「就手」。

萬教之父：起初看START和BACK制的「擺位」覺得有點古怪，因為它被放置在ANALOG STICK的下方，但這安排原來卻方便了玩家使用......以往一般主機會將START、SELECT等鍵放在手制的中央位置，玩家的手需要跨很遠才能使用；但XBOX這安排卻令到它的使用變得方便，因為您不再需要花時間、甚至可說是去「搵」那個制。我覺得這方面實在設計得十分好。

時雨：但那兩個黑、白制就......

萬教之父：那黑、白制基本上也可說是「無用」的......

時雨：那個制的「擺位」實在是很差呢！

馬高：個人認為手制的手感又不是如大家所說般好，可說只是一般而已......〔但它的確十分切合亞洲人的手型啊〕......但相較於PS2和GC，我還是較喜較後二者的手制。



◆XBOX手制上的另一獨特設計：QUICK RELEASE CONNECTOR。

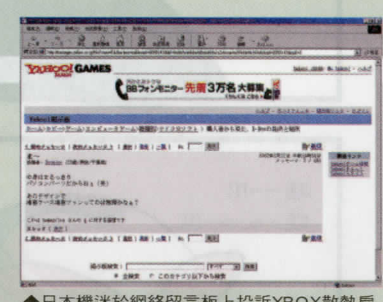
時雨：或許可以這樣說：XBOX手制的整體手感不俗，但實際用起來則未必比得上PS2或GC......

馬高：無錯！

【主機本體篇】

以下我們將開始討論XBOX主機除手制以外，在機能以至設計等方面的一些感覺和評價。例如部份玩家覺得需要另外選購包括遙控等配件，才能播放DVD影碟著實十分不便；又有人認為主機散熱扇所產生的「噪音」比一般主機大之類......

時雨：有關散熱扇產生巨大噪音的問題，個人認為並不存在；若跟最新型號的PS2比較，XBOX散熱扇所產生的聲浪實際上比前者還要少呢！至於您說用XBOX播放DVD......我想到了今時今日，也沒有太多玩家會這樣做吧；也就是說它〔XBOX播放DVD功能〕原來就不是XBOX的賣點所在。如果用它來作批評的話，就似有點那過了......



◆日本機迷於網絡留言板上投訴XBOX散熱扇噪音太大。

有人說如果並非用較高質素的電視根本就表現不到XBOX所聲稱擁有的高質畫面啊......

時雨：個人認為XBOX即使只以AV輸出亦十分出色，這方面跟PS2的情況比較尤為明顯......首先XBOX沒有PS2首批遊戲「狗牙」的問題；其次畫面亦沒有出現閃爍的情況，跟DC一樣，令人看來十分舒服；此外即使是AV輸出亦可看出其解像度之高，當然它本身POLYGON〔多邊形機能〕較強亦會有所幫助；最後，在TEXTURE〔貼圖〕方面亦肯定比PS2出色......總之，即使是以最低規格--AV輸出，亦可以看出它是比PS2來得優勝的！

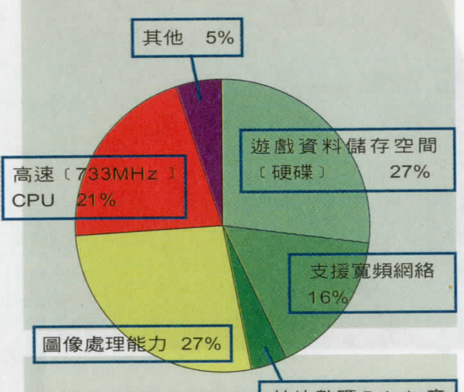
萬教之父：另外，XBOX體型之巨大，以現今的標準來說，亦可說是問題所在。隨著科技發展，包括主機在內的所有產品都在不斷微型化；但在這個時代〔微軟〕還出一部如此笨重的主機，是否反映了某些問題確實存在著呢？雖然XBOX本身機能很強，有極大容量的硬碟，但它這個SIZE......存放的確是很不方便。當然，它不是一部手提機，但搬運起來的確極為不便......

根據日本方面所做的一項調查，在XBOX芸芸的「特徵」當中，最受機迷們讚賞的就是其大量的硬碟；您對這項結果有何意見？反過來說，電視遊戲玩家真的需要這麼大容量的硬碟嗎？

萬教之父：我認為大容量硬碟對遊戲是有幫助的，但一切都要視乎XBOX今後的發展亦能作準。就以PS2為例，設計時它沒有考慮到為主機內置硬碟，令到日後玩『FF XI』之類遊戲時，「必須」配備硬碟才能玩到。XBOX配備



以下的XBOX特徵當中，獲得您最高評價的是？



大容量硬碟，讓玩家們日後毋須再花大量的金錢去選購附件、外置硬碟等等；長線或前瞻性而論的確比PS2來得周到和全面。當然，這不可說成是XBOX「體型龐大」的理由……

大家在題目內還有沒有其他意見呢？

時雨：期待XBOX如SEGA MEGA DRIVE一樣，在不久的將來推出第二代版本……〔笑〕

【遊戲篇】

關於在XBOX上已推出或即將推出的遊戲，大家又有沒有任何意見呢？有沒有哪一套您認為是值得為它而購買XBOX的呢？

馬高：個人而言，對XBOX首批遊戲的興趣實在不大……就以我玩過的『老鼠MIX HAVE A MICE DAY！』為例，驟眼看似乎十分吸引，但試玩後卻發現其遊戲性實在相當有限；至於大作『DOA3』，對於不好格鬥遊戲的朋友而言也不是甚麼一回事……

時雨：這點我不太同意。TECMO決定不為遊戲推出街機版，基本上她早就預算本作所針對的並非真正「格鬥迷」的市場。如果遊戲從一開始便一心一意、係專為「格鬥迷」推出的話，開發時就不會將其系統改動得這麼少，亦不會否定推出街機版的可能。簡單點說，XBOX版『DOA3』所針對的是大眾化市場；它跟『鐵拳4』和『VF4』〔的市場對象〕是完全不同的！


◆『DOA3』是個非為「格鬥迷」而設的格鬥遊戲？！

AINHO您好像因『DOA3』而買了XBOX啊，您又有甚麼意見呢？到這一刻為止您認為值得嗎？

AINHO：值得的！因為遊戲在畫面和音效方面的確強化了不少……

負責『JET SET RADIO FUTURE』攻略的春日恭介，對於這個題目又有甚麼意見呢？

春日恭介：XBOX俾我的感覺是一部供「PRO GAMER」〔專業遊戲迷〕使用的主機；但如果您只是一般用家的話，XBOX就似乎不太平易近人了……俾我的感覺太認真，不像一般「打機」消遣，無論外型設計、手制皆是如此……

是否遊戲的難易度太高而給您這種感覺呢？

春日恭介：不是，是「感覺」的問題，給人的感覺太過認真……

感覺這回事似乎太過抽象了吧？

春日恭介：是的，總而言之，它不像一部消閒的工具……目前XBOX所標榜的是它那強大的機能，所以在它之上推出的遊戲也一樣會高人一等；但在這個大前提下，卻限制了XBOX遊戲推出的種類。諸如像『俄羅斯方塊』般的「簡單」遊戲喇，又或者是一些較低檔次、如麻雀之類的遊戲等等。

可否評價一下今次XBOX版的『JET SET RADIO FUTURE』呢？

春日恭介：事先聲明，我沒有玩過之前DC版的舊作……今次『JET SET RADIO FUTURE』的成功之處，是它在動作的流暢性方面做得相當好；但遊戲內設了很多障礙，故俾不到我那種「爽快」的感覺。就以SEGA另一名作『SUPERSONIC』為例，它的玩法是讓主角超音鼠高速奔走，帶俾玩家一種爽快和刺激感；但試試想當遊戲設計成要求玩家停下來慢慢搜集道具，便會令遊戲的爽快感大打折扣。

時雨：從日本方面資料所見，除了『DOA3』以外，XBOX其他遊戲的銷情都可以用「慘淡」來形容；即使是『JET SET RADIO FUTURE』在當地亦只售出近萬多套，這情況其實亦反映出XBOX與PS2目標市場之不同。目前已購買XBOX的用家大都是已經出來社會做事的人、有經濟能力的「PRO GAMER」；一些對「打機」興趣不是十分大的人是不會購買XBOX的。這情況亦在XBOX首批遊戲內表現出來，除了經過「大眾化」、期望討好公眾的『DOA3』以外，對於其他遊戲，如果不是「PRO GAMER」的話，基本上可以說是不屑一顧的！『JET SET RADIO FUTURE』亦係一樣，對日本一般的遊戲用家來說，都不會太留意這個作品；這亦可以從銷量數字中見到。至於談到遊戲的整體質素，尤其是那幾套包括『DOA3』、『JET SET RADIO FUTURE』、『PROJECT GOTHAM』等大作，可以見到無論在GAME PLAY、GRAPHIC等方面都是很紮實的，個人認為根本沒有挑剔的餘地。尤其是『JET SET RADIO FUTURE』，個人認為的確做得十分十分出色；遊戲自由度很大……至於春日恭介所提出的問題，個人認為『JET SET RADIO FUTURE』並不是如『SUPERSONIC』般的遊戲，它是個自由度很大，讓您自由自在、練習各類花式的作品，這就是日本人所講的「箱庭」式遊戲……這方面『JET SET RADIO FUTURE』的確做得十分出色。


◆被時雨大讚的『JET SET RADIO FUTURE』。

如果一個並非所謂「PRO GAMER」的一般用家，問您是值得在現階段購買XBOX，您俾他的答案是甚麼呢？

時雨：我會跟他說：「如果您有閒錢的話便買吧；反之便可以暫時擱置。」此外，目前看它的發售時間表，也沒有一些所謂的KILLER SOFT、或許說是大眾化的遊戲即將推出。所以，對於一些「PRO GAMER」我會讚成他們買機；但對於一般用家，我就有所保留喇。

【價格篇】

好了，談到最實際的價錢問題；有意見指XBOX的定價是稍為高了一點；不知道大家對此有甚麼看法？

萬教之父：我認為XBOX的定價並不算貴。目前普通版的定價是34800日圓，但以XBOX主機的質素及「內涵」，都是比PS2優勝的。當日PS2初推出時的定價是39800日圓，為甚麼當時又沒有人批評它定價昂貴呢？而PS2內更是沒有10G硬碟的呢！XBOX唯一可以批評的，就係玩家如果要用它來播放DVD影碟，就必須另購價值3800日圓的DVD KIT；這是它值得被抨擊的地方。若單以主機34800日圓的定價去批評它，就似乎有點那過了。


◆XBOX內置的SEAGATE 10G硬碟。

目前XBOX在本地的售價約為2100元左右，您認為這個價錢會否對主機的銷量有所影響？

萬教之父：對於本地機迷來說，我覺得這個價錢不是問題，可說不高不低……算是合理吧！對於專業遊戲迷來說，這個價錢不是貴，甚至可說是超值的！反而我覺得日、美版XBOX版遊戲不能互相對應才是問題……




LETTERS

any questions ? write to us now !

各位好。這裡是「GPM」編輯部為大家解疑難的信箱，無論你遇到任何PS2、NGC、XBOX、DC、ARCADE等遊戲上的難題，我們非常歡迎你的來信，編輯部會盡力為你解答。當然，遊戲以外的問題也可來信詢問，如你有甚麼打機心得希望與大家分享，或者想了解一下我們編輯部（甚至某位編輯？），不要猶疑了，立刻動筆寫信吧！

地址：皇后大道東80號堅雄商業大廈1401「GPM編輯部」

2 HIT COMBO!

To GPM編輯部

多謝！多謝！你們上期指點小弟《MGS2》的問題及登出小弟的來信，真是不勝感謝！想不到復刊第二期就有猛料，就是「PS2寬頻網路」。小弟對此十分感興趣，有些問題希望GPM可解答。

1) PS2寬頻網路四月在日本投入服務，不知香港何時可以用PS2上網呢？

2) 2) 貴刊登出PS2寬頻網路的收費只是十分平，不知如果本港有這服務時收費會是多少呢？

3) 本人正準備玩《FFX國際版》，但知道國際版加入了不少新東西，本人希望GPM可以製作這遊戲的攻略。

在編者話中本人也知道你們各位編輯也很辛苦才完成一期的工作，但你們有一群默默支持的讀者，所以你們要堅持繼續做好GPM讓讀者可看到高質素的GAME書！

順祝

GPM銷量上升，編輯們身體健康，工作愉快！

From 長期讀者KING

To KING

連續兩期刊登你的來信，感到開心嗎？先在此多謝你的長期支持，還有積極來信，給各位編輯很大動力啊，得到大家的支持，即使怎樣辛苦也是值得的喔。好了，現在就回答問題吧！

1) 現時新力並未公佈任何推出特別為香港PS2玩家而設的網絡服務的詳情，但近期新力已經多次表達過對開拓亞洲市場的期望，除了已經展開的韓國PS2業務之外，新力亦明確表示希望拓展中國市場。至於香港方面，香港亦算擁有相當完善的相關基設，新力亦有在港拓展寬頻網絡市場，加上香港的盜版活動亦收斂了不少，而且新力推出香港版PS2之後，理論上亦有需要照顧所有PS2玩家對網絡遊戲的需求…種種因素之下，香港PS2網絡的前景相信是正面的。

2) 日本PS2網絡收費如此之平，其中一個考慮的因素可能是現時日本許多網絡供應商已經推出了非常廉價的（PC用）寬頻網絡計劃，假如PS2網絡在收費上不能比PC市場更廉價，將會大大減低PS2網絡的吸引力（(要知道即使FFXI亦會推出PC版）。至於香港方面，在現時還未有任何官方消息的情況下，當然很難估計香港的PS2網絡收費會是多少。但可以肯定的是，剛才所說與PC市場競爭的因素肯定是其中一個重要的考慮因素，亦即可以想像這樣一個宣傳手法：「你看PS2網絡多便宜，有乜理由唔用？」

3) 《FFX國際版》其實在主線故事上與原版分別不大，而且三月份有一大堆攻略價值極高的大作推出，因此應該不會製作這遊戲的攻略了。如果你有甚麼難題，可以再來信詢問的啊。

From GPM編輯部

新加坡的《VF4》

To 時雨

首先拜個晚年，祝GPM各位工作人員馬到功成，新年快樂！

在沒有GPM的日子都會很不習慣，因為都看了這麼久，記得應該在98年頭開始訂G+、GPM，還有很多其他GAME書，所以變成了生活上的習慣。到現在還是很懷念GAME通信呢，唉……

在新加坡的GAME市場很小，而且在本地只能買到歐美的GAME書，如果要買香港書的話，只能在COMIC店訂，就在新年前三天，老闆打電話給我說GPM又回來了！真的是新年一份最好的禮物，希望你們會繼續努力，我們肯定會支持ALL THE WAY！

我本人是從VF1開始對GAME起興趣，從SS,DC,PS,PS2到了現在的XBOX，但是NINTENDO的GAME我提不起興趣，所以N64及GC我都沒買。但是這是我朋友的最愛，他現在在我背後罵我！？以現在的GAME PLAY和畫面，比我大哥的8BIT和16BIT，我們真的很幸福。但比起香港的玩家，你們比我們好得多！如街機方面，我們這裡又少又慢，唉……塞～！

這麼久以來都沒有寫信給你們，是因為我們這一班玩家中文很差勁，書又唸得少，就像這封就要兩人三個多小時才完成……寫這封信給你們的真正原因是PS2的《VF4 VER. C》應該有個BUG吧？

在KUMITE裡用VENESSA←←K+G（按著不放）然後DOWN投98%成功，一開始或半途都可，CPU是很少用↑或↓P+K+G，只要保持遠離對手就可以。如果CPU很近，GUARD↘↘P+G有85%成功。

對手倒地，不要用DOWN K，←←後出←←K+G或用K+G在對手起上的剎那如果GUARD的話，那出PPPK，一定中兩個P，然後到K時就會自動拉開距離。

本人才玩了12天，一天玩兩個多小時已可以昇格龍神，7粒幻球也拿了兩次，不過到第三次六粒幻球的大帝出現時，打倒他時卻只能拿到一粒，原因不知道？

寫到這裡要停筆了，寫中文對我們來說是很難，請多多原諒。但你們知道嗎？新加坡有很多廣東人，就算不是，也一定會聽中文。

時雨，如果有機會和刊友會面，知道你常會到太子遊戲機中心打《VF4》，請你告訴他們，在新加坡也有很多支持他們的FANS！好了，真的要說再見了！祝在香港每位玩家馬年行大運！

From 小湯

To 小湯

難得在新加坡的讀者也會來信，在那邊要買香港GAME書真的很困難呢！以下就是時雨對《VF4》問題的回應：

其實《VF4》的電腦是頗「蠢」的，他們是不懂得解下段投，因此你的方法對著電腦可說是萬試萬靈。然而這戰法只在對電腦的時候用好了，與別人對戰時可不能只靠這招啊。

另外，幻球每次只能取得一粒，而當儲齊幻球ITEM後，即使再儲齊幻球也不會有事情發生。

From 編輯部

BY:AINHO
TEXT：小悠

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

古惑狼 4 爆烈！魔神 Power

● PS2 ● 2001 年 12 月 20 日發售 ● KONAAM ● ACT ● 6800 日圓

隱藏賽道公開

Stage	賽道名	入手 Diamond	賽道出現條件
1	骷髏頭賽道	藍色 Diamond	在沒有死去下通過 4 個 Check Point
4	骷髏頭賽道	綠色 Diamond	在沒有死去下通過 4 個 Check Point
5	黃色礦石賽道	秘密 Diamond	在 Stage4 取得藍色礦石
8	紅色礦石賽道	秘密 Diamond	在 Stage7 取得藍色礦石
11	骷髏頭賽道	紫色 Diamond	在沒有死去下通過 2 個 Check Point
12	藍色礦石賽道	秘密 Diamond	在 Stage1 取得藍色礦石要令隱藏賽道出現的要求並不太苛刻

CLIMAX TENNIS



● PS2 ● 2002 年 1 月 17 日發售 ● KONAMI ● SPT ● 6800 日圓

三種隱藏特殊效果

於最近推出的KONAMI女子職業網球遊戲《CLIMAX TENNIS》，現在有三種隱藏要素介紹給大家。這個秘技適用於各個模式中，首先在標題畫面中輸入下表所列出的指令，成功後便會聽到特殊效果音，對戰時便會見到球出現巨大化、球落地位置表示，或全選手能力值最大這三種特殊效果。

效果	指令
球巨大化	上上下下左右左右╳○
球落地位置顯示	上上下下左右左右╳□
全選手能力值最大	上上下下左右左右╳△

選擇比賽的時間

遊戲中，各賽事進行的時間也是隨機形式去決定，不過原來玩者只要在國家選擇畫面中按著特定的按鈕便可選擇時間，分別是按 R1為日間、按 R2為黃昏、按 L1為夜晚（在美國下），以及按 L2為室內（在德國、俄羅斯下）。

改變 Tournament 模式的比賽條件

指令	效果
按著 L1 下選擇 Tour Mode	1 game/1set 的 1 set match
按著 R1 下選擇 Tour Mode	1 game/1set 的 3 set match
同時按著 L1 和 R1 下選擇 Tour Mode	3 game/1set 的 3 set match

HYPER SPORT 2002 WINTER

● PS2 ● 2002 年 1 月 31 日 ● KONAM ● SPT ● 6800 日圓

角色大頭化

一來到每年的冬天，各廠商便會推出迎合時節的運動遊戲，而這個就是以冬季奧動會作為題材的作品。遊戲有一個有趣的秘技，只要在競技開始前的 Event 畫面上輸入該競技所對應的指令，角色的頭便會比平常大三倍，而大頭後的角色並不會影響到競技的進行，只會有不自然的感覺呢！

競技名	指令
Down hill	↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,▲,■
Slalom	↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,■,▲
Jump 90	L3,R3,L3,R3,L3,L3,R3,L3
Jump 120	R3,L3,R3.L3,R3,R3,L3,R3
Mogul	↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,L1,R1
Half pipe	↑,↑,↓,↓,L1,R1,L1,R1,■,▲
Speed skate	↑,↑,↓,↓,L1,R1,L2,R2,■,▲
Bobsleigh	↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,L3,R3
Curling	↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,▲,▲
Figure skate	↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,R1,L1

SPACE CHANNEL 5 Part 2

● PS2/DC ● 2001 年 2 月 14 日發售 ● SEGA ● ETC ● 5800 日圓

隱藏衣裝與道具取得條件[Part 1]

No.	衣裝	取得條件
2	Flower Suits	完成 Report 2
3	Go-Go Suits(無帽)	完成 Report 3
4	Go-Go Suits(有帽)	完成 Report 4
5	Spy Suits	完成 Report 5
9	School Suits	連續答中 24 條問題
10	China Suits	連續答中 100 條問題
11	Moco Moco Suits	以視聽率 100% 完成 Report 1
12	Stealth Suits	持有 Rez 的 Save Data
13	Purine Suits	以視聽率 100% 完成 Report 2
14	Pine Suits	以視聽率 100% 完成 Report 3
16	Space Michael	以視聽率 100% 完成 Report 4
17	Jaguar Suits	以視聽率 100% 完成 Report 5
19	Noise Suits	完成 Report 3
22	新 Space 日本人 Suits	新 Space 日本人救出
23	おろおろ先生 Suits	おろおろ先生救出
25	Space 小學生 Suits	Space 小學生救出
26	Rescue Police	Rescue Police 救出
27	婆婆 Suits	Space 婆婆救出
28	Blank Suits	持有前作的 Save Data(DC 版)/ 遊玩時間超過 10 小時以上(PS2 版)
29	Hard Sexy Suits	持有前作的 Save Data(DC 版)/ 遊玩時間超過 10 小時以上(PS2 版)
36	Stripe Suits	2P 下完成 Report 1
37	迷彩 Suits	2P 下完成 Report 2
38	Black Suits	遊玩時間超過 30 小時以上
39	桃色 Suits	2P 下連續答中 53 條問題
40	Coconut Suits	連續答中 53 條問題

No.	ITEM	取得條件
2	王者之 Frypan	觀看的「Cock(綠)」Message
3	Ice Cream	完成 Report 3
		觀看ナカマズカン的「Noise」Message
		觀看ナカマズカン的「鳥まん 4 號」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 鳥つかい」Message
		觀看ナカマズカン的「Noise」Message
4	傳說之泡立器	觀看ナカマズカン的「Cock(水色)」Message
5	ペロペロキャンディー	觀看ナカマズカン的「鐵筋小學生(84)」Message
		觀看ナカマズカン的「笛子小學生(85)」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 小學生(88)」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 小學生(89)」Message
6	ちょうちん	觀看ナカマズカン的「Space 小學生(89)」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 日本人 5」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 日本人 4」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 日本人 3」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 日本人 2」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 日本人 1」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 日本人 5」Message
7	究極おたま	觀看ナカマズカン的「Cock(黃色)」Message
8	大ジョッキ	觀看ナカマズカン的「拯救隊員」Message
9	扇子	觀看ナカマズカン的「新聞主持人(92)」Message
10	真子之バラ	完成 Report 5
		觀看ナカマズカン的「Jaguar」Message
11	とうもろこし	完成 Report 1
		觀看ナカマズカン的「Noise」Message
		觀看ナカマズカン的「Heart 女」Message
		觀看ナカマズカン的「Space 婆婆」Message
		觀看ナカマズカン的「Noise」Message

實況 Powerfull 職業棒球 8 決定版

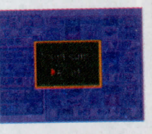
● PS2 ● 2001 年 8 月 30 日 ● KONAMI ● SPT ● 6800 日圓

四大隱藏要素介紹！

Tournament 戰	在 League Mode 的第一日顯示畫面按 Select 掣。
地方球場出現	在模式選擇畫面中快速按上,上,下,下,左,右,左,右,Start。
觀看選手的特殊能力	在這個畫面上按上,上,下,下,左,右,左,右,L1+L2。
Play Visitor Runhome	在 Replay 時按 R2，Oryx 和橫濱隊則按 L2。













GAMEBOY 經典射擊遊戲

PARODIUS

推出年份：1991

射擊遊戲實在是非常長青的遊戲種類型，不論你是大朋友又或者是小朋友，也會喜歡這種遊戲，不過，如果遊戲之中的人物可愛的話，便真是可以令玩者更加喜歡遊戲了。

在任天堂年代非常受歡迎的《GRADIUS》和《沙羅曼蛇》可以說是經典中的經典，而到了GAMEBOY的年代，這類遊戲亦是非常受歡迎，不過，如果在人物之中沒有大變化的話，可能不能吸引到玩家的支持，而《PARODIUS》便是在這情況之下誕生的遊了！

基本上，《PARODIUS》的遊戲和之前在紅白機之上的《GRADIUS》非常相似，唯一不同的便是遊戲之中的人物全部是「Q版」的人物，而遊戲之中亦有自選機體的能力，大家可以自行選擇自己喜愛的機體出擊。















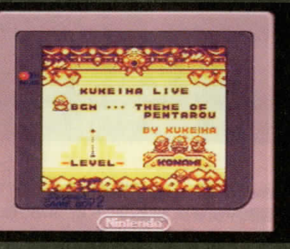
















當然，身為KONAMI的遊戲，便一定會保留有「↑↑↓↓←→←→BA」的秘技，;而且在這隻《PARODIUS》之中，更有兩個這種的秘技存在，分別是在遊戲進行之中按START來暫停遊戲，之後輸入「↑↑↓↓←→←→BA」，便會有FULL POWER的效果；而在開始遊戲之時，在出KONAMI LOGO字時，輸入「↑↑↓↓←→←→BA」，便會進入音樂播放模式，玩者可以選擇在遊戲之中的音樂來聽，而且更加有企鵝樂隊仲奏呢！





流言板

TEXT:杉原

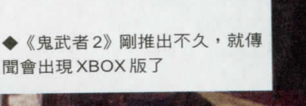
有人的地方就有流言！只要這個世界還有遊戲，就一定有關於遊戲的傳聞。流言是不滅的！閒話少說，現在繼續為大家送上新鮮出爐的情報。以下內容，純屬傳聞。如有真確，實

《幻魔鬼武者2》？

CAPCOM最近頗為積極助XBOX開發遊戲，除了《鐵騎》及《DINO CRISIS 3》外，聽聞還有三款作品正在進行開發工作。這三套作品中只有一隻的名字有確實出現，就是《幻魔鬼武者2》。XBOX的《幻魔鬼武者》及PS2版《鬼武者2》才是剛推出的新遊戲，到底會不會這麼快就有所公佈？

其實美版《幻魔鬼武者》早在數月前已經推出，這也不算是甚麼新作品。而CAPCOM會為XBOX開發《幻魔鬼武者2》也是意料中事，換句話說，只是時間上的問題而已。以現時的情況來看，應該可以在今年內完成吧。《鬼武者2》的難度比前作提升了不少，對於喜歡高難度動作遊戲的玩家，《幻魔鬼武者2》絕對令人十分期待！

除了《幻魔鬼武者2》外，另外兩隻傳聞作品分別是一隻傳聞於3月22日公佈的新作，以及一隻迷一般的作品。相信在不久以後，這兩隻作品也會正式曝光了吧。



◆《鬼武者2》剛推出不久，就傳聞會出現XBOX版了





◆《幻魔鬼武者》的難度之高令人大叫救命，不知第二集會變成怎樣呢？

可信性：80%

GBA版《BLACK MATRIX》！

《BLACK MATRIX》以其完全逆轉的世界觀，令人不禁對自己一直相信的事作重新思考一次，是筆者的至愛的遊戲之一。而大家正在期待剛延期至月尾的《BLACK MATRIX 2》的時候，未正式公佈的消息，《BLACK MATRIX》的最新作將會在GBA上推出！在GBA上的「完全逆轉神魔世界」將會變成怎樣？

據聞這隻GBA版的《BLACK MATRIX》將會在5月推出，而題材則將會以《BLACK MATRIX》數百年前的世界作為背景。這會不會就是在第一集中，黑翼軍擊敗白翼軍，導致整個世界在「正義」與「邪惡」完全逆轉的那場戰役呢？聽說第一集的角色（ヨハネ？還有其他人？）也會出現啊！

除此之外，本作將會繼續採用劍血系統，相信其他方面也應該會承繼前作的系統進行。傳聞的可信性極高，這隻《BLACK MATRIX ZERO》到底在GBA上會帶來甚麼驚喜？身為FANS的筆者實在十分期待啊！

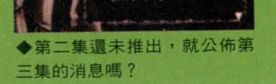






◆隱藏在《BLACK MATRIX》背後的歷史，不久的將來就會揭開！

◆題材獨特的《BLACK MATRIX》



◆第二集還未推出，就公佈第三集的消息嗎？

可信性：90%

PS2直讀IC純屬虛構？

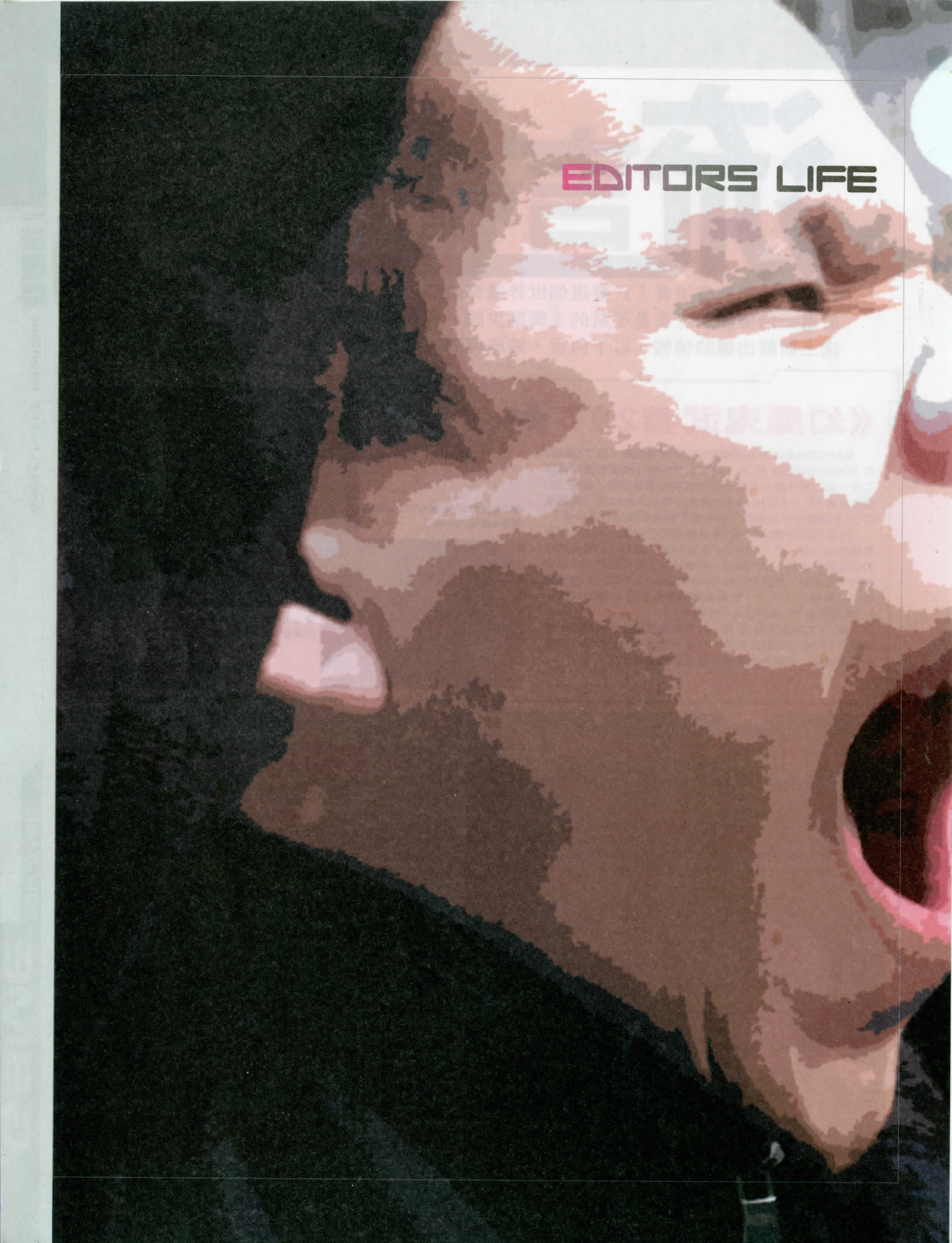
近日收到一個對各位支持正版的玩家造成極大打擊的壞消息，就是PS2出現可以直讀翻版光碟的IC。其實直到現時為止，PS2翻版不成氣候，麻煩的換碟過程是一個佔有一定位置的原因。不過現在這樣一來，豈不是翻版大行其道，沉寂一時後又再死灰復燃？

然而，筆者剛收到一位熱心讀者的來信，指明「PS2直讀IC」這個傳聞只是虛構。這位讀者來信告知，當他一收到這個情報後，立刻到相熟的店舖詢問，但店舖老闆卻即時堅決地否認了這件事，其後這位讀者又走遍大小商舖，得到的答案只有一個，就是完全沒有這樣一回事。得知此事後，本刊編輯亦有到較熟識的店舖查詢有關事件，同樣確定了並沒有「直讀IC」這東西。

對於沒有「直讀IC」，一直支持正版的朋友終於可以鬆一口氣。然則「魔高一丈」這句話始終並非白說，不能否認日後會真正出現這東西。不過嘛，為了維護知識產權也好，為了香港的遊戲市場也好，甚至為了支持自己喜愛的遊戲也好，請支持正版啊！

可信性：90%




EDITORS LIFE

時雨話：

（個人網頁（VF4 關連）計劃始動）

杉原＝Sugi



－XENO攻略實在太慢，不過要顧及不懂日文又想知道故事的讀者……
－下期必定會大幅加快！
－可以變身的M.O.M.O.比 KOS-MOS更正！
－Go ahead, make my day!
－被人罵完可以保持克制，是忍耐
－被人罵完還可以保持態度良好低聲下氣，是傻的
－在月尾一役之前，一定要保持不能彈盡糧絕！
－BLACK MATRIX延期，可惡！
－XENO令我明白到很多東西，亦令我損失大量睡眠時間
－CARD GAME絕對是浪費金錢的玩意
－上網要小心，慎防意外生！
－預祝！小杉生日快樂￣▽￣b
－請

春日恭介

- 今期的漫畫我是很用心機去畫的呢,希望大家不要唾罵
- 自己在 VF4 的技術實在有太多改善的空間
- 我那個不濟的朋友也已買了輛汽車,看來我也要加把勁了
- 周星星的廣告比想像差,不過只要是周星星便沒所謂了
- 原來巨羽也是電影發燒友,這次「有戲好看」了
- 當工作變成了娛樂的話,那娛樂還有什麼意義

AINHO

成日聽到希望人人有工做，但我反而覺得最重要的是希望人人有糧出……
這個月的總消費是支出大過收入……
講多無謂，收工繼續打DOA3。

半邊的教父話……

一分耕云，有多少份收獲呢？
答案是半分。

做一份的工作有多少的糧餉呢？
答案是一半。

出半份糧餉的人會要求有甚麼的輸出呢？
答案是百份百。

那麼只有半份糧餉的人又會有怎樣的輸出呢？
答案是半份。

遲出而又只得半份糧餉的人又會要求有甚麼輸出呢？
答案又是百份百。

遲了很多仍未拿到半份糧餉的人又會有怎樣的輸出呢？
答案是半份再減些少。

馬高

→很久沒有試過大病的感覺，實在相當難受！
→幸好有人照顧，真係幸福喇！
→多謝一大班好友同筆者慶祝牛一，還受到了不少禮物！

KACHUN

>>近日經常跟友人打羽毛波，感覺不俗；但足球在筆者心目中始終是NO.1！

>>工作還是很忙，但想起來有時候都不知道自己忙來幹啥！

>>多隻好GAME已經/即將推出，奈何荷包空空，慘！

>>入不敷支的生活，究竟要持續到何時呢？

WORD FROM GAMEPLAYERS EDITORS
6_3_2002

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

2002年2月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
28日	■SLOT PRO4~大漁SPECIAL~	日本TELNET	4800日圓	SLG
	■SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	在哪裡也是蒼鼠 CLICK探險隊	BEC	3800日圓	AVG
	MILKY SEASONS	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.82 THE 潛水艦	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	SuperLite GOLD SERIES 大家之OTHELLO	SUCCESS	1800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.86 THE 捉迷藏	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.87 THE 競艇	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★網球王子	KONAMI	5800日圓	SPT

2002年3月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	■大家之TAKARA 我的CHORO Q	TAKARA	3800日圓	RAC
	■大家之TAKARA 我的RIKA	TAKARA	3800日圓	ETC
	■FEVER SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone)	ICS	1800日圓	SLG
	■FEVER2 SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone)	ICS	1800日圓	SLG
	■FEVER3 SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone)	ICS	1800日圓	SLG
	■HEIWA Palor!PRO鋼取SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
	來玩撲克吧！~用i-mode來決定冠軍	PURE SOUND	3980日圓	TAB
	BLACK MATRIX+ BEST版	NEC INTERCHANNAL	2900日圓	SRPG
	DIGITAL GLIDER AIRMAN(PSone Books)	ASK	2000日圓	SLG
	GUCHO DE PARK~THEME PARK物語~(PSone Books)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	2200日圓	SLG
	新THEME PARK(PSone Books)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	2200日圓	SLG
	THEME AQUARIUM(PSone Books)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	2200日圓	SLG
14日	■實況POWERFUL職業棒球2002春	KONAMI	4980日圓	SPT
	運動不足解消 用拳頭來DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3800日圓	ACT
20日	■王子殿下Lv1	KID	5800日圓	RPG
	■MINI MORNING。DICE de PYON！	KONAMI	4800日圓	TAB
	去吧！麵包超人3 骰子麵包超人	BANDAI	3800日圓	不詳
	OJA魔女DOREMI DOKA~N! MAHO堂英語FESTIVAL	BANDAI	3800日圓	ETC
	★OJA魔女DOREMI DOKA~N! MAHO堂英語FESTIVAL(連控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★去吧！麵包超人3 骰子麵包超人(連控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
28日	■全部都成為F	KID	6800日圓	AVG
	■NICE PRICE SERIES VOL.9 PARADISE CASINO	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	■NICE PRICE SERIES VOL.10 來打圍棋吧	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE~組合戀愛的PUZZLE~	HAMSTER	1500日圓	AVG
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT VOL.5	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	SLOTER MANIA 3	DORART	4800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.89 THE POWER SHOVEL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.90 THE戰車	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.91 THE GAMBLER	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.92 THE登山RPG~銀嶺之霸者~	D3 PUBLISHER	1500日圓	RPG
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES Vol.07 一休THE QUIZ	BANDAI	2000日圓	ETC
	SuperLite GOLD Series Wizardary Llylgamyn Saga	SUCCESS	1800日圓	RPG
	★遊戲王DUEL MONSTERS 被封印之記憶(PSone Books)	KONAMI	1800日圓	TAB
	★遊戲王MONSTER CAPSULE BREED&BATTLE(PSone Books)	KONAMI	1800日圓	ETC
3月	■真．女神轉生DEVIL CHILDREN黑之書．赤之書	ATLUS	5800日圓	RPG
	■SIMPLE 1500 SERIES VOL.88 THE GAL麻雀~LOVE SONG~	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	■From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE!2	BANDAI	5800日圓	FIG
	■NICE PRICE SERIES VOL.06 QUIZ DE BATTLE	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
	MONSTER inc ~MONSTER ACADEMY~(暫稱)	TOMY	5800日圓	ACT
	真．女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG

2002年4月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
4日	■PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	WTC~WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP~(PSone)	SPIKE	1800日圓	RAC
18日	■Major Wave SERIES THE鬼退治~目標！二代目桃太郎~	HAMSTER	1500日圓	TAB
	■CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800日圓	FIG
	■AZUMANGA DONJARA王	BANDAI	4800日圓(預定)	ETC
	Major Wave SERIES PALM TOWN	HAMSTER	1500日圓	不詳
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.15 賽狗指南~世界犬愛CATALOG	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.16賽貓指南~世界貓愛CATALOG	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.17 PLANETARIA	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★桃太郎電鐵V(HUDSON THE BEST)	HUDSON	3800日圓	ETC
25日	■古洛娜亞沙灘排球 最強隊伍決定戰！	NAMCO	4800日圓	SPT
	BREED MASTER	OFFICE CREATE	4800日圓	不詳
	SuperLite 1500 SERIES EMILIA	SUCCESS	1500日圓	AVG
	★WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.93 THE PUZZLE BUBBLE ~PUZZLE BUBBLE 4~	D3 PUBLISHER	1500日圓	PUZ
	★SIMPLE 2000 SERIES VOL.4 THE DOUBLE麻雀PUZZLE	D3 PUBLISHER	2000日圓	PUZ
	★山佐Digi SELECTION	YAMASA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	★山佐Digi SELECTION DX	YAMASA ENTERTAINMENT	7800日圓	SLG
4月	TOM與JENNY(暫稱)	SUCCESS	3800日圓	不詳
	MATT HOFFMAN PRO BMX(暫稱)	SUCCESS	5800日圓	SPT
	★PACHITTE CHONMAGE 3	HACKBERRY	4980日圓	SLG

2002年5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	★MYCOM BEST 個人教授	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	SLG
5月	來玩多點橫克吧！~用i-mode奪取冠軍~	PURE SOUND	3980日圓	TAB

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	■名偵探柯南3 最好的拍擋	BANDAI	5800日圓	AVG
	X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	5800日圓	FIG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	相棄	TECMO	價格未定	ETC
	DRAGON QUEST MONSTER 1．2 從天而降的勇者和牧場的朋友們	ENIX	價格未定	RPG
	UNDERGOUND WALKER(暫稱)	SUCCESS	2800日圓	不詳
夏	■SHAKA TAMBOURINE！	SEGA	價格未定	SLG
	Water Summer	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	★PACHISLOT ARUZE王2007	ARUZE	價格未定	SLG
	★DIGIMON WORLD 3(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
2002年	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	螢氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	Major Wave 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	不詳
	虹色DODGEBALL~乙女們之青春~	ATLUS	6800日圓	ACT
	虹色DODGEBALL~乙女們之青春~DELUXE PACK	ATLUS	8800日圓	ACT
	★HARRY POTTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	★棋魂(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB

發售日未定

遊戲名稱	廠商	售價	類型
3in1 BOARDGAME集	SUCCESS	2800日圓	ETC
Major Wave SERIES 極 大道棋	HAMSTER	1500日圓	TAB
JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
私立鳳凰學園3年級真組	J．WING	3800日圓(預定)	TAB
FRIENDS~青春之光輝~	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
真．女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
ARKS 1000~目標！究極之召喚師~	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
KNIGHTS OF GENESIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II~魔龍戰爭~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III~MILLENNIUM之聖戰~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J．WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J．WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J．WING	3800日圓(預定)	TAB

PlayStation 2

2002年2月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
28日	■SALTLAKE 2002	EIDOSINTERACTIVE	6800日圓	SPT
	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	Kanon	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪！~連家庭教師！~	ENIX	6800日圓	TAB
	KEYBOARDMANIA II 2nd&3rdMIX	KONAMI	6800日圓	SLG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	7800日圓	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	12800日圓	RPG
	永世名人VI通訊將棋俱樂部	KONAMI	6800日圓	TAB
	超高速麻雀PLUS	SUCCESS	3800日圓	TAB
	在遙遠的時空之中2	KOEI	6800日圓	AVG
	在遙遠的時空之中2 PRIMIUM BOX	KOEI	8800日圓	AVG

2002年3月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	■EX人生GAME	TAKARA	6800日圓	TAB
	■EX人生GAME 連輪盤控制器版	TAKARA	7800日圓	TAB
	創造職業足球會2002	SEGA	6800日圓	SLG
	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
	CYBER麻雀 東風莊篇	KONAMI	6800日圓	TAB
	REAL BASS FISHING TOP ANGLER	SIMUS	5800日圓	SPT
	SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋初級編	SUCCESS	1800日圓	TAB
	SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋中級編	SUCCESS	1800日圓	TAB
	SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋上級編	SUCCESS	1800日圓	TAB
	我是監督！VOLUME 2 ~激鬥PENANT RACE~	ENIX	6800日圓	SLG
	魔術士奧發 KADOKAWA THE Best	角川書店	2980日圓	RPG
	再玩多些GOLFUL GOLF	DIGICUBE	3980日圓	SPT
	VELVET FILE Plus(廉價版)	DAZ	2000日圓	SLG
	目標！名門棒球部2(廉價版)	DAZ	2000日圓	SPT
	LAKE MASTER EX Super(廉價版)	DAZ	2000日圓	SPT
14日	■WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SPIKE	6800日圓	RAC
	BLACK/MATRIX II	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
	LEMANS 24 HOURS	SEGA	6800日圓	RAC
	WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	WILD ARMS ADVANCED 3rd PREMIUM BOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	8800日圓	RPG
	JET DE GO！2	TAITO	6800日圓	SLG
	BOYS BE… TYPING戀愛白書	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	BOYS BE… TYPING戀愛白書 連KEYBOARD版	SUNSOFT	7300日圓	ETC
20日	■RIVER FANTASIA~MARIE與妖精物語~	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	■SPY HUNTER	MIDWAY	6800日圓	ACT
	雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	6800日圓(預定)	RPG
	大廈爆破	角川書店	3980日圓	PUZ
28日	■灣岸MIDNIGHT	元氣	6800日圓	RAC
	■ALPINE RACER 3	NAMCO	6800日圓	SPT
	鐵拳4	NAMCO	6800日圓	FIG
	實況G1 STABLE 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	ESPN NBA 2night 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	6800日圓	RPG
	超級機械人大戰IMPACT	BANPRESTO	7980日圓	SLG
	超級機械人大戰IMPACT 限定版	BANPRESTO	9980日圓	SLG
	NFL2K2	SEGA	6800日圓	SPT
	SIMPLE 2000 SERIES VOL.3 THE BASSFISHING	D3 PUBLISHER	2000日圓	SPT
	SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE VOL.2 EDIT RACING	D3 PUBLISHER	2000日圓	RAC
	PROJECT ARMS	BANDAI	6800日圓	不詳
下旬	橫斷美國ULTRA QUIZ	DIGICUBE	5800日圓	ETC
3月	■GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓	ACT
	■日本職業棒球2002(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	TARZAN FREE RIDE	UBI SOFT	6800日圓	AVG
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	RESCUE HELI AIR RANGER 2	ASK	6800日圓(預定)	ACT

2002年4月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
4日	■實戰PACHISLOT必勝法！SAMMY'S COLLECTION	SAMMY	4800日圓	SLG
	■ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	6800日圓	ACT
	最強之圍棋2	UNBALANCE	價格未定	TAB
11日	■STUNT GP	TAITAS JAPAN	5800日圓(預定)	RAC
18日	★熱中職業棒球2002	NAMCO	6800日圓	SPT
	★心跳回憶2 MUSIC VIDEO CLIP(暫稱)	KONAMI	3800日圓	ETC
25日	■GENERATION OF CHAOS NEXT~失去了的絆~	IDEA FACTORY	6800日圓	RPG
	■劍豪2	元氣	6800日圓	ACT
	■SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	GALERIANS:ASH	ENTERBRAIN	6800日圓	ACT
	★GENERATION OF CHAOS NEXT~失去了的絆~(連動畫DVD)	IDEA FACTORY	8800日圓	RPG
	★劇作家屋！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	★GALERIANS:ASH LION COMPLETE PACK	ENTERBRAIN	18500日圓	ACT
	★WORLD SOCCER WINING ELEVEN 6	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★DARK ANGEL~VAMPIRE之默示錄~	SOFTMAX	6800日圓	不詳
下旬	機甲武裝G BREAKER 第三次CROWDIA大戰	SUNRISE INTERACTIVE	6800日圓	SLG
	夏色之砂時計	PRINCESS SOFT	6800日圓	不詳
4月	■來玩PACHINKO吧！	ICS	3800日圓	SLG
	■SHINE~編織說話~	SUCCESS	6800日圓	AVG
	絕體絕命都市	IREM SOFTWARE ENGINEERING	6800日圓	AVG
	莉莉之鍊金術士 PLUS	GUST	4800日圓	RPG
	★機甲兵團J-PHOENIX BURST TACTICS	TAKARA	5800日圓	不詳
	★機甲兵團J-PHOENIX BURST TACTICS LIMITED EDITION	TAKARA	9800日圓	不詳
	★BATMAN外傳~報復之蜜~	UBI SOFT	6800日圓	AVG
	★SHINE~編織說話~連DRAMA CD版(暫稱)	SUCCESS	8800日圓	AVG

2002年5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
3日	★BLOODY ROAR 3(HUDSON THE BEST)	HUDSON	3800日圓	FIG
16日	★DDRMAX ~DANCE DANCE REVOLUTION 6TH MIX	KONAMI	5800日圓	ACT
23日	■E.O.E.~崩壞之前夜~	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	AVG
下旬	★Red Card	MIDWAY	6800日圓	不詳
5月	■~U~ underwater unit	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	STG
	■OTOSTAZ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★YUDIE的工作室	GUST	6800日圓(預定)	RPG
	★此花2~通往10年前的鎮魂曲~	SUCCESS	價格未定	AVG
	★FEVER6 SANYO公式PACHINKO SIMULATOR	ICS	4800日圓	SLG
	★NBA2K2	SEGA	6800日圓	SPT

2002年6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
20日	波洛古羅斯~最初之冒險~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
6月	ROOMMATE 麻美~妻子是女子高生~	DATAM POLYSTER	6800日圓	AVG
	★.hack 感染擴大 VOL.1(連OVA)	BANDAI	5800日圓	RPG
	★.hack 感染擴大 VOL.1(淨遊戲版)	BANDAI	3800日圓	RPG

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	■PACHISLOT完全攻略~GIGAZONE~	SYSCON ENTERTAINMENT	3500日圓	SLG
	■PSYVARIAR COMPELTE EDITION	SUCCESS	5800日圓	STG
	■PSYVARIAR COMPELTE EDITION連攻略DVD	SUCCESS	7800日圓	STG
	■PSYVARIAR COMPELTE EDITION連SOUNDTRACK CD	SUCCESS	7800日圓	STG

	■RS~RIDING SPIRITS~	SPIKE	6800日圓(預定)	RAC
	■箱庭鐵道~BLUE TRAIN特急編~	SUCCESS	5800日圓	SLG
	■日美間職業棒球 FINAL LEAGUE	SQUARE	價格未定	SPT
	JO JO之奇妙冒險 黃金之旋風	CAPCOM	價格未定	ACT
	CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ~BLACK魔王&KENKEN~	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
	封神演義2	KOEI	6800日圓	SRPG
	PROJECT FIFA WORLD CUP	ELECTORNIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG
	LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	價格未定	RPG
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	SLG
	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
	SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	RACING GAME CONSTRUCTION	SUCCESS	價格未定	ETC
	AERO DANCING 4	SEGA	價格未定	SLG
	GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	STG
	提督之決斷IV	KOEI	6800日圓	SLG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護獨立戰爭記~	BANDAI	價格未定	SLG
	★2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	SPT
夏	■捉馬騮2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	■兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	ETC
	RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	PROJECT MINERVA	D3 PUBLISHER	價格未定	SLG
	★PACHISLOT ARUZE王國8	ARUZE	價格未定	SLG
	★POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	★XI爆發(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	★我的暑假2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★電車GO!旅情編	TAITO	價格未定	SLG
	★太鼓之達人(暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	★NINJA ASSAULT	NAMCO	價格未定	STG
	★PACMAN WORLD 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
秋	■AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	■金礦探測SIMULATION INGOT 79	FAB COMMUNICATION	價格未定	SLG
	★信長之野望 ONLINE RPG(暫稱)	KOEI	價格未定	RPG
	★GUNBA COLLECTION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
冬	■SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	★TALES OF DESTINY 2(暫稱)	價格未定	RPG	
	★MotoGP3(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
2002年	AUTO MODELLISTA	CAPCOM	價格未定	RAC
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	SHADOW TOWER ~ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	ARC THE LAD 精靈之黃昏	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★HARRY POTTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	★LORD OF THE RING	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	★Over the Monochrome Rainbow	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳

2003年發售預定

A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

宇宙戰艦大和號 ISKANDAR之追憶	BANDAI	6800日圓	SLG
LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
DRIFT CHAMP	HUDSON	價格未定	RAC
BX	HUDSON	價格未定	ACT
STAR OCEAN 3 Till The End Of Time	ENIX	價格未定	RPG
TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
爆走貨車傳說 3~男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
CLUDCEPT SECOND	SEGA	價格未定	TAB
HUNDRED SWORD	SEGA	價格未定	SRPG
PRIDE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
★D→A(暫稱)	TONKIN HOUSE	價格未定	不詳
★多人類同時PLAY RPG	ATLUS	價格未定	RPG
★THE DUNGEON OF DOLAGA(暫稱)	ARIKA	價格未定	不詳
★NETWORK BIO HAZARD(暫稱)	CAPCOM	價格未定	不詳
★首都高BATTLE ONLINE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
★音樂GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
★SPORT GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
★INTERNET OTHELLO(暫稱)	SUCCESS	價格未定	TAB
★INTERNET KARAOKE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	ETC
★INTERNET 將棋(暫稱)	SUCCESS	價格未定	TAB
★INTERNET 麻雀(暫稱)	SUCCESS	價格未定	TAB
★SIMULATION(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG
★RACE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
★ARC THE LAD ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
★熊之歌	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
★GRAN TURISMO 4(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
★大家之GOLF ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
★MOJI BURIBON(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
★NET對應BOARD GAME(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
★多人數參加型ACTION ADV(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG
★TABLE GAME(暫稱)	TOMY	價格未定	TAB
★CLOCKWORK ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
★新ACTION ADVENTURE GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
★新棒球GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
★3D FLIGHT SIMULATION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
★3D RACE GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
★TIME CRISIS 3(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
★NAMCO SPORT ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
★PROJECT VENUS(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
★BOMBERMAN ONLINE(暫稱)	HUDSON	價格未定	不詳
★BOMBERMAN LAND 2(暫稱)	HUDSON	價格未定	不詳
★桃太郎電鐵11(暫稱)	HUDSON	價格未定	ETC
★ARMORED CORE Σ PROJECT(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT

Dreamcast

2002年2月發售預定

28日	■二重影	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	WEAKESS HERO DC	FORTY-FIVE	6800日圓	SLG
	MILKY SEASONS	KID	6800日圓	AVG

2002年3月發售預定

7日	水色	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	水色 初回限定版	NEC INTERCHANNEL	7900日圓	AVG
	櫻大戰3~巴里正在燃燒~MEMORIAL PACK(連MEMORIAL音樂盒)	SEGA	5800日圓	AVG
14日	團團轉溫泉3	SEGA	4800日圓	ETC
21日	NAKORURU~那人給我的禮物~	COOL KIDS	6800日圓	AVG
	櫻大戰4~戀愛少女~	SEGA	6800日圓	AVG
	櫻大戰4~戀愛少女~初回限定版	SEGA	8800日圓	AVG
	櫻大戰COMPELTE BOX	SEGA	18000日圓	AVG
28日	■SISTER PRINCESS PRIMIUM EDITION	MEDIA WORKS	9800日圓	AVG
	同窗會again&refrain	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG
	NFL 2K2	SEGA	5800日圓	SPT
	CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~	ABEL	6800日圓	RPG
	CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~(初回限定版)	ABEL	6800日圓	RPG

2002年4月發售預定

11日	■機動戰士GUNDAM連邦vs自護 & DX	BANDAI	價格未定	ACT
18日	■新世紀EVAGELION 綾波育成計劃	BROCCOLI	7800日圓	SLG
	■World Series Baseball 2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	4800日圓	SPT
4月	My Merry May	KID	6800日圓(預定)	AVG

2002年5月發售預定

5日	■NBA2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	5800日圓	SPT

2002年6月發售預定

下旬	水夏~SUIKA~	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG

2002年7月發售預定

7日	■NHL2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	4800日圓	SPT

2002年發售預定

春	ELYSION~永遠之SANCTUARY~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★君期盼之永遠	ALCHEMIST	價格未定	AVG
2002年	MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~	ABEI	價格未定	AVG

發售日未定

IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
創造怪物!	SEGA	價格未定	SLG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
NEPPACHI VI@VPACHI~CR尋寶探險隊~	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
INTERLUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
FIRST KISS物語2	BROCCOLI	價格未定	AVG

XBOX

2002年2月發售

28日	斬 歌舞伎	元氣	6800日圓	FIG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	6800日圓	ACT
	式神之城	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	式神之城 限定版	MEDIA QUEST	5800日圓	STG

2002年3月發售

7日	NBA LIVE 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
14日	實況WOLRD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
21日	GUN VALKYRIE	SEGA	6800日圓(預定)	ACT
28日	機甲兵團J-PHOENIX+	TAKARA	價格未定	ACT
	MAJIDESU FIGHT!	TAKUYO	價格未定	ACT
	ESPN NBA 2 Night 2002	KONAMI	6800日圓	SPT

2002年4月發售

18日	■ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT	CAPCOM	6800日圓	SPT
25日	■HALO	MICROSOFT	6800日圓	AVG
	★PUCHICOPTER	AQUA SYSTEM	6800日圓(預定)	不詳
4月	■MYST III EXILE(暫稱)	MEDIA QUEST	價格未定	AVG

2002年5月發售

5月	■PHANTOM CRUSH(暫稱)	元氣	價格未定	STG

2002年發售預定

春	■格鬥超人~Fighting Super Hero~	MICROSOFT	價格未定	FIG
	■JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG
	■MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT
	■BISTRO CUPIT	SUCCESS	5800日圓	SLG
	■BISTRO CUPIT 心跳RECIPT BOX	SUCCESS	9800日圓	SLG
	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT
	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	Innocent Tears	廣美	價格未定	SRPG

	F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	★MAD DASH RACING(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓(暫稱)	RAC
夏	■鐵騎(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	★TENELECHA	AQUA PLUS	價格未定	不詳
2002年	■真・女神轉生NINE	ATLUS	價格未定	RPG
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	SEGA GT 2002	SEGA	價格未定	RAC
	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	★THOUSAND LAND	FROM SOFTWARE	價格未定	不詳

發售日未定

	■GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	價格未定	AVG
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	SEGA GT APPEND DISC(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA GT ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG

Nintendo Gamecube

2002年3月發售預定

14日	■巨人之DOSHIN	任天堂	6800日圓	SLG
	實況WORLD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
15日	EXTREME G3	ACCLAIM JAPAN	5800日圓(預定)	RAC
20日	■GROOVE ADVENTURE RAVE FIGHTER LIVE	KONAMI	6800日圓	ACT
22日	STAR WARS ROUGE SQUADRON II	ELECTRONIC ART SQUARE	6800日圓	ACT
	BIO HAZARD	CAPCOM	6800日圓	AVG
	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	★BIO HAZARD(連MEMORY CARD版)	CAPCOM	7800日圓	AVG
29日	■BATTLE封神	KOEI	6800日圓	ACT
	NBA COURTSIDE 2002	任天堂	6800日圓	SPT

2002年4月發售預定

25日	BLOODY ROAR EXTREME	HUDSON	6800日圓	FIG
4月	RUNE	FROM SOFTWARE	6800日圓	ARPG

2002年5月發售預定

5月	滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

2002年發售預定

春	■STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未定	ARPG
夏	■BATMAN DARK TOMORROW(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人	任天堂	6800日圓	AVG
	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	筋肉人II世~新世代超人VS傳說超人~	BANDAI	價格未定	FIG
	ZOID VS(暫稱)	TOMY	價格未定	不詳
冬	山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
2002年	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG

發售日未定

	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG

Game Boy

2002年3月發售預定

2日	HELLO KITTY之HAPPY HOUSE	MTO	4500日圓	ETC
8日	MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG
29日	■BIO HAZARD GAIDEN	CAPCOM	4200日圓	AVG
	海豹戰隊閃電~心跳大作戰?~	OMEGA PROJECT	3980日圓	不詳

2002年4月發售預定

12日	我的餐廳	KIRAT	3980日圓	不詳
18日	★冒險！DONDOKO島	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4300日圓	不詳

2002年發售預定

夏	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2002年	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ

發售日未定

	漢字BOY 3	J・WING	5800日圓(預定)	ETC
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC

Game Boy Advance

2002年2月發售預定

28日	伍右衛門 NEWAGE出動！	KONAMI	5800日圓	ACT
	J LEAGUE POCKET 2	KONAMI	5800日圓	SPT

2002年3月發售預定

1日	■MONSTERinc	TOMY	4800日圓	ACT
8日	■滾動PUZZLE HAPPY PANECCHU！	任天堂	4800日圓	PUZ
	沈默之遺跡~ESTOPOLIS外傳~	TAITO	5800日圓	RPG
	川釣5～不思義之森～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	SPT
14日	K-1 POCKET GRAND PRIX	KONAMI	5800日圓	SPT
15日	實名WORLD DIMENSION SOCCER	UBI SOFT	4800日圓	SPT
20日	■POWER PRO君 POCKET 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	★GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~	KONAMI	5800日圓	ACT
21日	■ANGELIQUE	KOEI	5800日圓	AVG
	實戰PACHISLOT必勝法！獸王ADVANCE	SAMMY	4800日圓	SLG
22日	好朋友寵物ADVANCE SERIES2可愛的小狗(暫稱)	MTO	4800日圓	SLG
28日	妖怪道	FUUKI	4800日圓	RPG
	SHINING SOUL	SEGA	5800日圓	RPG
	一石八鳥	KONAMI	5800日圓	ETC
29日	■MAGICAL封神	KOEI	5800日圓	RPG
	青蛙B BACK	角川書店	5800日圓	RPG
	FIRE EMBLEM封印之劍	任天堂	4800日圓	SLG
	蒼鼠俱樂部3	JORDEN	4800日圓	不詳
下旬	■多拉A夢 哪裡也是WALKER	EPOCH社	4800日圓	TAB
3月	■神之記述 ILLUSION OF THE EVIL EYES	KONAMI	5800日圓	TAB
	新日本PRO WRESTLING RING鬥魂烈傳ADVANCE	TOMY	5800日圓	SPT
	不思義之國ANGELIQUE	KOEI	5800日圓	ETC

2002年4月發售預定

11日	★電氣BLOCKS!	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
12日	■LUNA LEGEND	MEDIA RING	5800日圓	RPG
	■徹萬ADVANCE~免許皆傳SERIES~	加賀TEC	4800日圓	TAB
19日	■綿羊之感覺	CAPCOM	4800日圓	ACT
	★很喜歡TEDDY	MTO	4800日圓	不詳
	★很喜歡TEDDY(初回限定版)	MTO	價格未定	不詳
25日	★WORLD SOCCER WINNING ELEVEN	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
26日	■EGOMANIA捉著！轉！飛走！	KEMCO	4800日圓	不詳
	■ROCKMAN ZERO~	CAPCOM	4800日圓	不詳
下旬	■頭文字D ANOTHER STAGE	SAMMY	5800日圓	RAC
4月	■黑鬍子之佔地遊戲	TOMY	4800日圓	PUZ
	■黑鬍子之來玩高爾夫球吧	TOMY	4800日圓	SPT
	■蒼鼠太郎3 LOVE LOVE大冒險	任天堂	4800日圓	ETC
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER	SMILE SOFT	價格未定	RPG

2002年5月發售預定

2日	★KONAMI ARCADE GAME COLLECTION	KONAMI	4800日圓	ETC
	★MOTO CROSS MANIA ADVANCE	KONAMI	4800日圓	不詳

2002年6月發售預定

6日	★CASTLEVANIA~白夜之協奏曲~	KONAMI	價格未定	ACT

2002年發售預定

春	■WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	■PACHISLOT完全攻略ADVANCE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	■Spiderman MYSTERIO之威脅	SUCCESS	4800日圓	不詳
	GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~	KONAMI	價格未定	ACT
	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	黃金之太陽～失去之時代～(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	價格未定	ETC
	創造職業棒球會！ADVANCE	SEGA	價格未定	RPG
	職業麻雀「兵」EX ADVANCE	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	FOMATION SOCCER~2002~目標是世界杯	SPIKE	價格未定	SPT
	PUKUPUKU天然回覽板	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	不詳
	TETRIS WORLD(暫稱)	SUCCESS	3980日圓	PUZ
	★BAULDER DASH(暫稱)	KEMCO	價格未定	不詳
夏	■CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	■DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
	■PUZZLE BUBBLE OLD&NEW(暫稱)	MEDIA KITE	4800日圓(預定)	PUZ
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
	SILK和COTTON	MIG ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
秋	■ELEVATOR ACTION OLD&NEW(暫稱)	MEDIA KITE	價格未定	ACT
2002年	■MAMIMUME MOGACHO TAKO BALL	IDEA FACTORY	4800日圓	不詳
	■FINAL FIRE PRO WRESTLING～夢之團體運營～	SPIKE	價格未定	SPT
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG
	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
	GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳
	花屋物語GBA	TDK CORE	價格未定	不詳
	★CARNIVAL CARNIVAL	任天堂	價格未定	不詳
	★網球王子GENIUS BOYS ACADEMY	KONAMI	價格未定	不詳

NEO-GEO

2002年3月發售預定

3月	THE KING OF FIGHTERS 2001	SUN AMUSEMENT	39800日圓(預定)	FIG

Wonder Swan

2002年2月發售預定

28日	GOLDEN AXE	BANDAI	價格未定	ACT

2002年3月發售預定

2日	■筋肉人II世～DREAM TAG MATCH～	BANDAI	4200日圓	FIG
15日	■DIGITAL MONSTER CARD GAME Ver WonderSwan Color	BANDAI	4200日圓	ETC

2002年4月發售預定

25日	NAMCO SUPER WARS	BANDAI	4980日圓	SLG

2002年發售預定

春	■FINAL FANTASY IV	SQUARE	5200日圓(預定)	RPG
	魔界塔士SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	GRANSTA CHRONICLE	OMEGA MICOT	5200日圓	SRPG
夏	ARC THE LAD 機神復活	BANDAI	價格未定	RPG

發售日未定

	機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	犬夜叉2(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	機動戰士GUNDAM VOL.3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	RUNDIM	DIGITAL DREAM	價格未定	STG

QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈14樓1401室，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：

性別： □男 □女

年齡： 職業：

身份證號碼： 聯絡方法（電話或E-mail）：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?（可選擇超過一項）
- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □PC

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.29》內容一覽：

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
- □ GAME WAVE
- □ GAME WEEKLY
- □ GAME NEXT
- □ GAME STATION
- □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品（包括電視及電腦遊戲)?

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身分証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，致電過編輯部登記後，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身分證以便核對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	□
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	□
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	□
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	□
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	□
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	□
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	□
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	□
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	□
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	□
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	□
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	□
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	□
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	□
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	□
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	□
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	□
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	□
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	□
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	□
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	□
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB	□
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING記錄	166KB	□
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	□
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	□
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	□





話題作品攻略大特集！

鬼武者2

XENOSAGA EPISODE I~力之意志~

JSRF JET SET RADIO FUTURE

注目新作發售前夜祭！

櫻大戰4

超級機械人大戰IMPACT

WILD ARMS ADVANCE 3rd等

實際內容有可能與上述不同


三機種同時來襲！WINNING ELEVEN系列最新情報
GAME
PLAYERS 遊戲誌
VOL. 029
GAME PLAYERS
THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS
2002.03.06
www.gameplayers.com.hk
HK$25
>專題特集
小島秀夫/稻船敬二/宮本茂/中裕司
四大日本遊戲創作人特別對談！
>地圖、隱藏要素一併出開
JET SET RADIO FUTURE
>其他強勁攻略陣容
XENOSAGA EPISODE I ～力之意志～
DEAD OR ALIVE 3
GRANDIA XTREME
MAXIMO
VIRTUA FIGHTER 4
銷售情況、玩家反應
XBOX日本發售日直擊報導
街機界今後何去何從？
AOU EXPO 2001專輯
GBA兩大超期待RPG作品速報
FIRE EMBLEM外傳
～封印之劍～
SHINING SOUL
© Original Game © SEGA © Smilebit/SEGA 2002